
CALL
MSX
Número 5 · Diciembre 2005
Hardware
DUMAS
Cómo acabar
Bomber King
Entrevista
Hideo Kojima
¡Vuelve Kralizec!
DAHKU

Call MSX, número 5, Diciembre de 2005

índice

Redacción

Francisco Álvarez
Roberto Álvarez
Óscar Centelles
David Lucena

Ilustraciones

Roberto Álvarez

Maquetación

Francisco Álvarez
Roberto Álvarez
Óscar Centelles

Colaboran

Frederik Boelens
David Fernández
Miguel Ángel Fernández
Iñaki Grao
Kyoko Koyzumi
Juan Luis Martínez
Manuel Pazos
Néstor Soriano
Jordi Tor
Eduardo

Contacto

http://callmsx.gabiot.com
por Avelino Herrera

EDITORIAL

Aquí estamos otra vez con un nuevo número para que todos los usuarios de MSX no estén faltos de noticias frescas, ayudas para sus juegos favoritos y dispongan de nuevos artículos que les aporten más conocimientos sobre su sistema. Estamos realmente contentos de haber podido sacar este número, más que nada porque salimos de editar recientemente un número extra en versión inglesa para la feria de Bussum, lo que nos ha supuesto un gran sacrificio en cuanto a horas de dedicación, y lo más difícil, la complicada traducción de textos al idioma de Shakespeare.

Pues de momento la cosa sigue ahí, todavía tenemos juegos nuevos que comentar como la última producción de Kralizec. El tema del One Chip parece que todavía muestra interés y no está todo perdido. Tenemos nuevas tarjetas que simulan disketeras, un curioso prototipo llamado Dumas que nos pondrá a la última en tecnología durante los próximos años y un concurso de juegos de poca memoria con alta participación. Así que todavía no nos hemos rendido, tenemos un ordenador que ha hecho y sigue haciendo historia. Todo un ejemplo a seguir. En todos los sistemas no pueden decir lo mismo.

Destacamos el viaje de Francisco Álvarez “Saeba” a la Feria de Bussum donde pudo apreciar de primera mano el ambiente MSXero holandés; la estupenda traducción por parte de Kyoko de la entrevista que hizo la MSX Magazine al admirado señor Kojima, no tiene desperdicio. Y ese articulazo que ha elaborado David Fernández “Imanok” con el cual podremos pasarnos todo un clásico de nuestro sistema.

Y aunque seamos bastante pesados, no nos cansamos de pedir colaboración. La verdad es que comenzamos a entender el porqué de que todos los fanzines se hayan dejado de editar. Los redactores acaban frustrados por la falta de colaboración aparte de hacer un gran esfuerzo por buscar horas donde no las hay. Agradecer a Sutchan especialmente su interés por mandarnos voluntariamente un artículo y al resto de colaboradores por asumir *encargos* de última hora por parte de la redacción. No sé que haríamos sin vosotros, sois los mejores. Y al resto de lectores disfrutad con la lectura de este número.

El equipo de Call MSX.

Actualidad

Moai-Tech nº2 ya en la Web

Los chicos de Moai-Tech han actualizado su página en internet publicando su segundo número en los idiomas español e inglés. Mantienen el mismo diseño que sorprendió tanto en el primer número con los personajillos de la Wendy Magazine. Han sustituido el fondo y la carátula para este número.

Destacar entre sus contenidos la entrevista que realizan a la empresa holandesa Bazix, distribuidora del MSX One Chip en Europa. Muy interesante, no debéis dejar de leerla. Por lo demás continúan con sus contenidos típicos que ya hicieron de la Moai clásica en papel un referente en la escena Msxera.



Los felicitamos por el gusto en el diseño, su sencillez y limpieza visual, después de ver páginas web tan cargadas y anárquicas es un placer para la lectura. Esperamos pronto un tercer número.

Secuelas de Konami

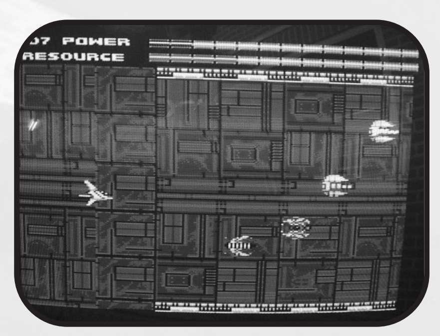
Están empezando a aparecer secuelas de los mejores juegos de Konami en nuestro sistema.

Pudiera ser que sólo estuviéramos ante unos primeros gráficos o conceptos, pero viendo la gente que está detrás de ellos podemos empezar a creer que sí.

Mientras Knightmare Gold es una versión en MSX2 del original de MSX1 con la mayor parte del juego reprogramado, SD Snatcher 2 y Space Manbow 2 parecen ser prometedoras secuelas.

¿Serán lo suficientemente buenas en cuanto a calidad para merecer este nombre? Si no consiguen que sean buenas secuelas podría ser una losa pesada en su contra, ya que los originales tienen puesto el listón muy alto.

A pesar de todo estas iniciativas son muy valoradas en nuestra comunidad y esperamos que todo les vaya bien, que lo tengan acabado lo antes posible porque todos los usuarios estamos ansiosos de empezar a disfrutar de estas segundas partes realizadas por usuarios amateurs.





Perfect Covers 3



Jordi Tor es noticia de nuevo. Sí, el presidente de la AAM regresa con lo que mejor sabe hacer (a parte de beber), presentando un nuevo CD de sus famosas compilaciones musicales que acaba de terminar.

Este disco continúa con la misma forma de hacer que los anteriores. Está basado originalmente en los temas Midi que se encuentran por internet y después los adapta con samples e instrumentos virtuales para conseguir la mejor calidad posible.

Perfect Covers 3 incluye algunos medleys de canciones clásicas del Vampire Killer, Nemesis, Salamander, Knightmare y Maze of Galious. Pero también incluye algunos temas con estilo sinfónico como el tema de Rastan Saga o canciones de la iglesia del Ys o la primera canción del Altered Beast.

Para ser un poco más ameno, Jordi ha pasado de abusar de los típicos temas para indagar en los menos conocidos. Así, son presentes en este CD juegos como R-Type, Pitfall 2, Out Run, North Star o Bubble Bobble.

Este CD será vendido durante la próxima Reunión de Barcelona. Si no puedes asistir también se lo puedes pedir en su dirección de mail : **jordi@papipapito.com**

La Abadía ahora también para móvil

El considerado por muchos mejor juego español de la historia ya tiene un hueco en el creciente catálogo de juegos para móviles, gracias al buen hacer de Manuel Pazos

De la mano de eBrain/Play2me llega a nuestros móviles un clásico inmortal, La Abadía del Crimen. La genial obra de Paco Menéndez y Juan Delcán ha sido excelentemente adaptada por un conocido de la escena del MSX, Manuel Pazos, que anteriormente ya había mejorado la versión original para MSX1, aprovechando las características de los MSX2, dotándola de más colorido y otro tipo de mejoras.



Para esta nueva conversión Manuel Pazos ha contado con los gráficos del remake para PC (cedidos por Antonio Giner) y ha añadido nuevas mejoras como el arreglo de bugs, scroll en algunas versiones, posibilidad de grabar partidas, acelerar la acción del juego (bueno para las esperas), distintas paletas según la hora del día, etc.

Sigue siendo una versión 100% fidedigna al original en temas de jugabilidad o trama. Y lo que es más, los datos que usa el juego para crear las pantallas isométricas, los mapas 2D de colisiones y alturas, las tablas de datos e incluso los textos han sido sacados de la versión de MSX. Tanto música como programación han corrido de cuenta del bueno de Manuel.

El que quiera disfrutar de "La Abadía del Crimen" en sus móviles podrá hacerlo a partir de mediados o finales de diciembre sea cual sea su operador (Movistar, Amena o Vodafone). Más información en:

http://www.play2me.com/

http://soft.mundivia.es/mpazos/abadia

Konami Quiz 2

Delta Soft, los creadores de este juego "Konami Quiz 2 The Lost Cartridges" aunque no lo pudieron presentar oficialmente en Bussum tienen previsto presentarlo definitivamente en la reunión de Nijmegen el primer mes del año 2006.

Será como su propio nombre indica un juego de preguntas, el cual incluirá, como los famosos juegos de Konami, música compuesta para el chip SCC y creada por el miembro de Infinite y colaborador de nuestra revista, Frederik Boelens.



Vuelve UMAX

Hacemos las siguientes preguntas. ¿Quién no ha dedicado horas y más horas al Pumpkin Adventure 3 o a The Witch Revenge? ¿Quién no se ha comprado todavía Lost World o Realms of Adventure? Si estas respuestas son negativas debería caeros la cara de vergüenza.

Finalmente han decidido volver. Con prácticamente la formación clásica (Vincent Van Der Vliet sustituyó a Stefan Boer en 1998) UMAX está preparada para finalizar uno de los más famosos juegos "inacabados" de MSX : Realms of Adventure.

Había rumores de que Peter no quería involucrarse en las siguientes partes del juego porque le parecía un proyecto muerto. Pero ahora es una realidad, así que le animamos para que finalice lo que resta.

Parece que la carencia de RPGs desde RoA o Moonlight Saga se va a solventar. Recordamos proyectos parados como el Final Quest. Así que es un *motivo de profunda satisfacción*.

Para más información sobre Umax, visita su web:
http://members.chello.nl/b.keijner1/umax/

HispaMSX BBS

El conocido moderador de la lista de correo HispaMSX y webmaster de la web del mismo nombre ha creado una BBS a través de internet

Todo comenzó a finales de los 80 y principios de los 90. Por entonces se fraguó gracias a gente como Ángel Cortés y su Nexus BBS lo que más adelante sería un punto de encuentro para muchos MSXeros de toda España.

Con el tiempo Nexus BBS desapareció y llegó el reinado de Luznet2 BBS de Javi Lavandeira, dedicada casi exclusivamente al MSX, a mediados de los 90. Llegados a este último lustro, sólo dos BBS continúan teniendo una parte dedicada a nuestros sistemas: Conecta2BBS y Eye of the Beholder BBS. Ambas soportan acceso tanto RTB como a través de TCP/IP usando software específico para internet (referenciamos ahora el artículo que Armando Pérez Abad realizó para el primer número de call MSX).

Hace pocos días Carlos Milán Figueredo, conocido usuario webmaster de HispaMSX y moderador de la homónima lista de yahoogroups, dio la noticia de la nueva creación de una BBS compatible MSX. Su acceso es bien sencillo y soporta tanto conexiones Telnet como conexiones vía HTTP o los software BBS de toda la vida siempre y cuando soporten conexiones TCP/IP. Por suerte el acceso desde nuestros MSX mediante InterNestorLite está asegurado gracias al cliente Telnet de éste, incluso con soporte ANSI a todo color.

Con todo esto en mente, sólo nos falta listar las características disponibles en HispaMSX BBS así como sus novedades más destacables:

- Acceso a boletines de noticias.
- Acceso a áreas de mensajes de la BBS
- Acceso a área de archivos
- Transferencia de archivos entre usuarios
- Acceso a la red de IRC
- Lectura/Escritura de correo electrónico de internet
- Hasta 8 usuarios simultáneos (de momento)

A partir de este momento, se ha implementado algo que nos facilitará las cosas si no estamos duchos con los comandos de las BBS. Se ha añadido un *Shell* para acceder a los contenidos de la BBS mediante comandos MSX-DOS y con una apariencia similar a éste. ¡Un buen invento éste de la consola MSX-DOS2!

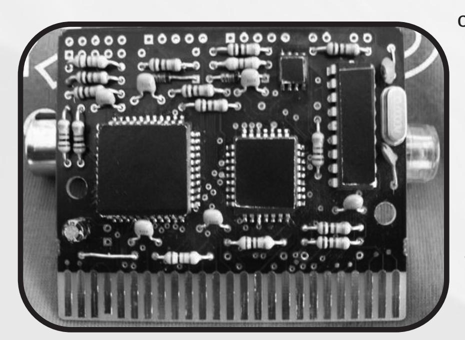
En los siguientes enlaces tenéis vuestro acceso a la BBS:

[Telnet]: **telnet://bbs.hispamsx.org**
[Web]: **http://bbs.hispamsx.org:81**

¿Nuevo SCC?

Puede parecer extraño a estas alturas, pero un nuevo chip sonoro hará aparición para nuestro MSX por obra y gracia de Matra. Aunque no se ha revelado mucho sobre el cartucho en cuestión sí que podemos avanzar algunas cosas que se anunciaron en la pasada Vintagenarios, dentro de BCNParty. Encontraréis más información al respecto en el artículo de dicha feria en este mismo número.

Para no llegar a equívocos comentaremos que no es únicamente un chip de sonido con el que podamos experimentar como lo fue en su época el FMPAC o el MoonSound. No, estamos ante el nacimiento de nuevos juegos en cartucho que como extra incorporarán un chip de sonido y ésta es la noticia. Más de 10 años después, ¡volveremos a poder comprar juegos en cartucho!



Y no sólo eso. Cada cartucho vendrá con su propia carcasa de perfiles redondeados para hacerla, si cabe, más profesional.



Hasta ahora un grupo, y estamos de enhorabuena porque es sin duda el que mejores producciones está aportando en los últimos tiempos, ha anunciado su participación en juegos bajo este formato: KRALIZEC.

Así pues, la calidad está garantizada en las próximas producciones. Deseamos desde call MSX que se unan más desarrolladores de soft bajo cartucho, siempre y cuando las producciones merezcan la inversión monetaria de un cartucho. Como podemos ver, ¡volvemos a los 80!

Novedades sobre el MSX One Chip

Las últimas noticias de Bazix confirman que el proyecto no está definitivamente cerrado y podría pronto encontrar un fabricante tras un nuevo periodo de "pre-orders"... Y no sólo eso, ahora Manuel Pazos nos confirma que Tsujikawa ha conseguido soporte para cintas.

Sin excusas van a quedarse algunos usuarios que hasta ahora supeditaban su rechazo al MSXOneChip al hecho de la falta de la compatibilidad con los casetes de toda la vida de éste. Y es que esta debilidad ha desaparecido en el ESE MSX System 3.



Así pues, desde este 3 de diciembre, va a anunciarse durante el 28 encuentro de MSX en Barcelona lo que nosotros os adelantamos: el MSX1Chip es un MSX de pleno derecho, con todos sus defectos y virtudes, siguiendo el estándar como algunos aseguraban que hasta ahora no hacía.

Y todo esto, por lo que nos cuenta Manuel, no ha sido tan complicado como podía parecer. Con una ligera modificación del código VHDL de la FPGA -menos de 10 líneas de código para crear el interfaz del casete- se ha conseguido.

Dicha modificación pasa por modificar la salida de audio derecha para que funcione de manera bidireccional y no únicamente como salida como hacía hasta ahora. Esto implica que, en su funcionamiento, a través de este cable se podrá tanto grabar como cargar.

La propia BIOS del MSX1Chip se encarga del resto y ya tenemos la carga de juegos de casete disponible.

Todo esto muestra claramente lo fácil que es modificar el código VHDL de los MSXOneChip para conseguir los resultados esperados. Así pues, configurar el ordenador a nuestro gusto puede ser sencillo. Y si nosotros no nos vemos con ganas o con los conocimientos suficientes para hacerlo, alguien que sí los tenga puede "crear" y conseguir verdaderas maravillas.

Estas actualizaciones en el código pueden hacerse tanto desde el MSX como desde el PC. No obstante, desde el PC se consigue que este proceso sea mucho más rápido, fiable y seguro.

Con esto esperemos que los más escépticos cambien su modo de ver las cosas y consigamos tener un verdadero MSX con material "nuevo" y fácilmente configurable y actualizable, algo que realmente puede alargar la vida de nuestras máquinas. Incluso, quien sabe, puede que más de uno se aventure a aprender VHDL para poder "toquetear" cosas sin necesidad del uso de un soldador. Ahora a desear el problema de los 12V desaparezca en breve también.



27ª Reunión de Usuarios Barcelona

Tras catorce años de reuniones en Barcelona seguimos en la brecha. La verdad es que fue quizás la reunión con menos asistentes de los últimos tiempos pero todo tiene una explicación lógica.

La razón es el corto período de tiempo desde que se anunció la fecha de celebración del evento, prácticamente dos semanas de antelación, que la verdad no es muy aconsejable, pero mejor así que perder una convocatoria. Fue un motivo por el cual la gente de fuera de Barcelona no pudo planear ni organizar dicho viaje, con lo cual perdimos muchos asistentes.

Algunos de los usuarios de las cercanías tampoco vinieron debido a otras prioridades o que no encontraron interesantes la poca oferta de productos que se anunciaban.

El futuro de estas reuniones es incierto, pero veremos en la siguiente, anunciada con más tiempo y con alguna novedad más, si seguimos con el bajón de asistentes o por el contrario volvemos al nivel normal de siempre.



Panorámica de la sala

En esta ocasión la reunión se habilitó en una sala de un edificio anexo a las Cocheras de Sants, la cual tenía un tamaño bastante reducido pero ideal para el número de asistentes que se dieron cita dicho día. Al principio podía dar una sensación de total decadencia (¡lo que ha sido una reunión de Barna, me acuerdo de aquella mítica en el pabellón con los japoneses, y lo que están viendo mis ojos ahora!), pero con el tiempo después de ir saludando a los colegas de siempre se convirtió en un ambiente más intimista, donde se podía hablar sin prisas sobre proyectos para el sistema con otros compañeros.



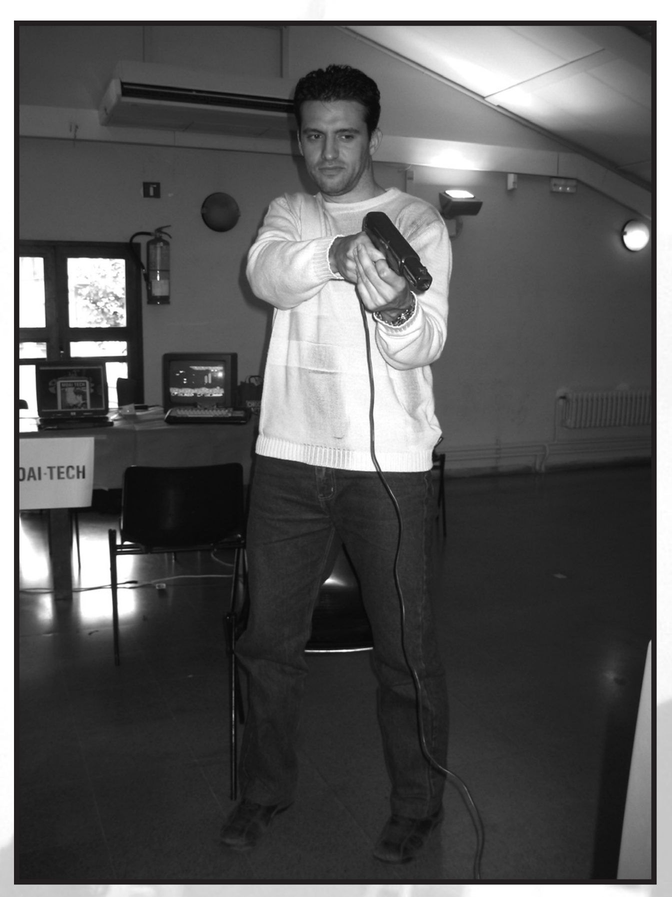
Stand de Karoshi

El primer stand era el de Karoshi, donde teníamos dos monitores de cara que ofrecían juegos de cosecha propia para que jugáramos con ellos. Teníamos el Duck Hunt preparado con dos GunStick y en el otro monitor nos ofrecían el Columns versionado para la primera generación de Msx. Podíamos coger también un boletín de Karoshi con las novedades del grupo y aparte disponían de un portátil donde un miembro del grupo trabajaba con algún proyecto.



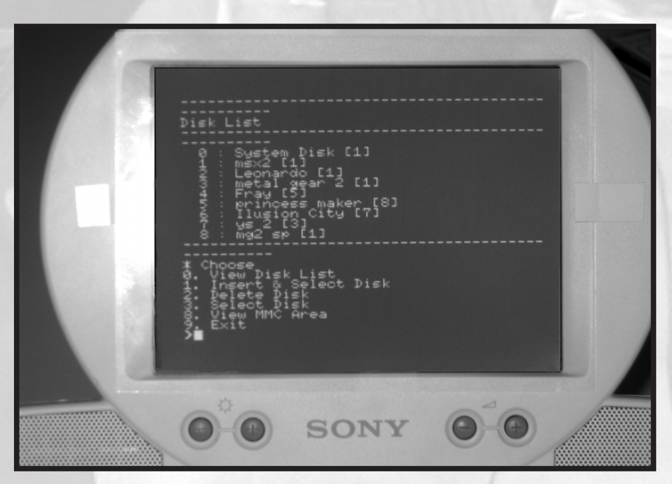
Stand de Paxanga

A continuación MsxKun estaba al mando del stand de Paxanga, el cual presentaba su clásico Yupipati para poder jugar con dos jugadores simultáneos. Uno de los pads era un mando de Playstation conectado al Msx gracias al adaptador de Calamar. Pero quizá lo más sorprendente y que no llamó



Tiembla el T-1000

mucho la atención al principio fue la tarjeta MMC Reader de Leonardo Padial. Sí, fue sólo una que se vendió en el primer suspiro de la reunión, pero Eduardo tenía otra de elaboración propia con SCC incorporado (un trabajo de chinos de más de 2 meses). Nos iba explicando su funcionamiento mientras tenía su Turbo R conectado a una PsOne por un cable que atravesaba la ranura de la Memory Card. Era increíble ver un Msx en una pantalla tan reducida, y qué bien se veía.



Menú de opciones MMC Reader en la pantalla PSOne

Al lado estábamos nosotros, el stand de Call MSX vendiendo cómo no nuestra revista en papel. Presentábamos el número 4 pero todavía nos quedaban algunos números atrasados que también estaban disponibles. Contábamos con un Turbo R y



El stand de Call MSX

un cartucho de Graphics 9000 y pusimos demos clásicas de este excelente cartucho (animo a la peña a que haga algo con él porque es brutal) ya que aún había gente en la reunión que nunca había visto nada todavía.



El presidente de la AAMSX en el stand de segunda mano

El siguiente stand era el de Segunda Mano a cargo de Jordi Tor. Como siempre una mesa repleta de software. Había mucho cartucho añejo de Konami con sus cajas de cartón, otros sueltos y algún juego mítico en su estuche de lujo como el Ys 2 o el Xak por ejemplo. También vendían algún número antiguo del fanzine Moai-Tech.



Los escandalosos Taburoto

Pero que fuéramos pocos no quiere decir que no hiciéramos ruido. Para eso estaban los miembros de Taburoto, que con su potente equipo consiguieron que más de uno buscara un gelocatil en la farmacia. Presentaron un Cd nuevo de músicas del Illusion City más el Princess Maker ecualizados y en stereo a un precio de 2 euros. También disponían de Cd's antiguos de música como el Metal Gear y otra compilación de cosecha propia de Daviz.



El stand de Moai-Tech con sus productos

Después teníamos el stand de Moai-Tech que presentaban su nuevo webzine. Para ello trajeron un portátil donde el que no lo haya visto desde su casa podía leerlo in situ. Regalaban un sencillo calendario del club y nos sorprendieron con una encuesta en papel que se dará a conocer en su segundo número. Además vendían camisetas con la imagen del primer número del webzine y un Cd musical llamado MSX Musical Moments con los mejores temas en piano y orquesta de juegos de Msx al precio de 2 euros.

Y luego la asociación dispuso de un ordenador con el juego F1 Spirit de Konami y 2 mandos para que se pudiera celebrar el concurso típico de cada reunión, y quién sino se llevó el premio, nada más ni nada menos que el ilustre Imanok. ¡Este tío lo gana todo!.



Los famosos piques del concurso

En fin, una reunión diferente, pese a lo dicho, hubo reapariciones estelares que hicieron el esfuerzo de venir aunque fueran unos minutos escasos pero que son de agradecer.




MSX
Bombjack





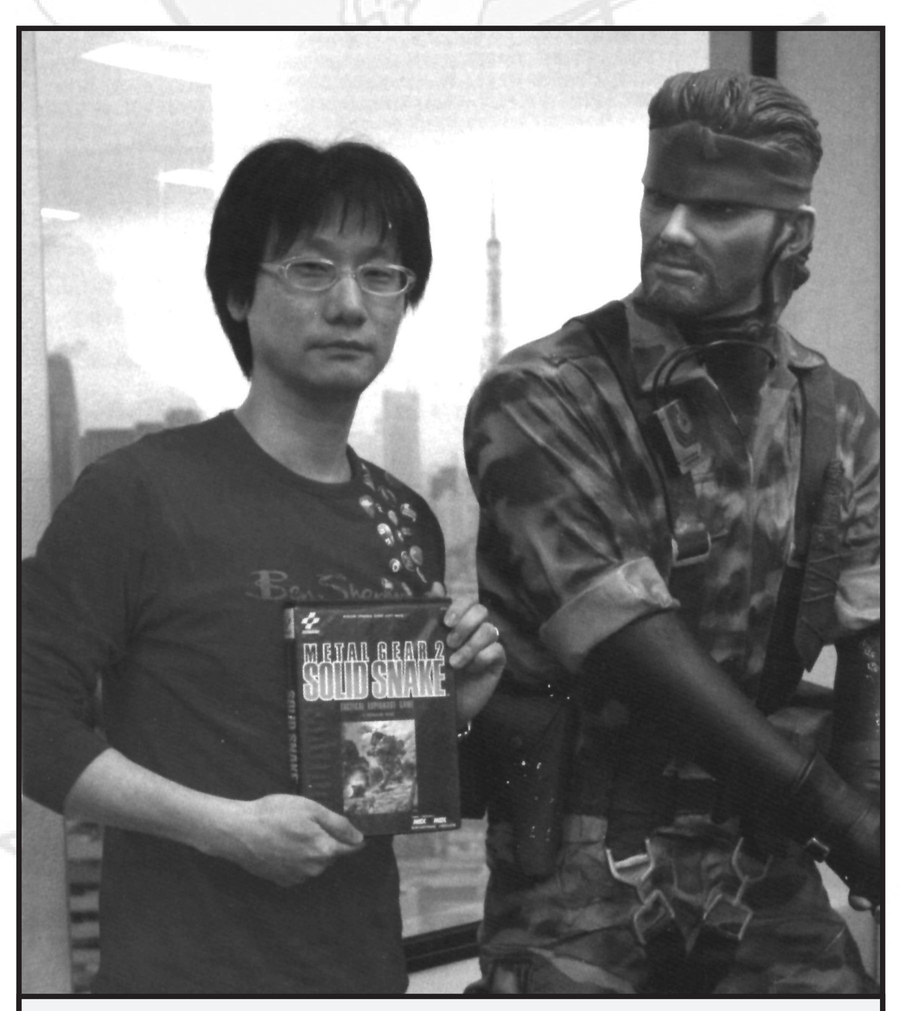



MSX

MSX Magazine entrevista a

HIDEO KOJIMA

MSX es Konami, Konami es MSX. Para los usuarios de MSX, Konami es una marca muy importante. Y por fin, se ha cumplido nuestro sueño y hemos conseguido entrevistar a dos personas muy importantes para MSX Magazine. Nos esperaba el director Kojima en "Roppongi green hiruzu". Bueno, vamos a empezar la primea escena.



TRABAJOS DE HIDEO KOJIMA EN KONAMI

En el año 1986 entró en Konami como "planner". Debutó espectacularmente con su primer producto, Metal Gear (MSX2) en 1987. Después produjo Snatcher, Policenauts, etc, y se hizo famoso por sus juegos muy originales y de muy alta calidad. En 1998 se publicó Metal Gear Solid, que vendió 7.500.000 copias en todo el mundo. En 2001 se publicó Metal Gear 2: Songs of Liberty, continuación de Metal Gear Solid, y Kojima fue elegido como uno de los hombres que abren el camino hacia el futuro. Su nuevo producto es Metal Gear Solid 3, Snake Eater (2004).

[Al principio no le gustaba el MSX]

Llevamos un regalo a Kojima (un MSX Game Reader).

¡Qué bien! ¡Qué bien! Esto es muy, muy bueno. (Abre la caja) ¿Esto se vende?

Lamentablemente ya se ha agotado, pero por supuesto se lo regalamos.

¿No se pueden usar dos Game Reader a la vez, verdad?

Sí, se puede. Si compra uno más.

¡Hostia! ¿¿Se puede?? (Mirando nuestra revista) MSX... lo echo de menos. ¿Cómo está el mundo del MSX ahora?

A nosotros también nos preocupaba si podríamos vender la primera MSX Magazine, pero hemos tenido éxito por encima de todas las previsiones, y hemos descubierto que hay más fans del MSX de lo que esperábamos.

Muchos desarrolladores dicen que su primer ordenador fue un MSX. En Konami también hay una persona que dice que decidió entrar en Konami por el Metal Gear.

Al principo de entrar en esa empresa, a mí no me gustaba el MSX (risas).

Ah, ¿de verdad? Ahora que lo dice, recuerdo que había mucha gente que quería una Nintendo pero sus padres les compraron un MSX.

Pero igualmente, sólo jugaban... o usaban BASIC. Hoy en día, aunque les guste jugar, no programan. Es demasiado difícil. En aquella época había gente que quería programar.

¿Por qué no le gustaba el MSX al principio?

Cuando era estudiante en la universidad, como me gustaba mucho jugar, siempre que tenía tiempo libre iba al salón de juegos y pensaba entrar en una empresa productora de juegos, así que no pensaba nada de MSX. Al entrar en Konami, sólo pensaba en Nintendo y arcades, y pensaba muchos juegos, pero me dijeron que tenía que estar en el departamento de MSX. Cuando se colocaban algunos sprites en línea, desaparecían, y además tenían un sólo color. Me costaba mucho programar.

¿El diseño también lo hacía por sí mismo?

En aquella época era así. Había un departamento que se encargaba del diseño de los juegos, que era único para todas las plataformas. Al terminar la reunión en la que decidíamos cómo serían los juegos, tenía que ir al departamento de diseño, donde a veces estaba junto con gente que trabajaba sobre Arcade o Nintendo.

¡Qué triste esa situación!, ¿no?

Bueno, el MSX no podía ganar a los arcades ni a Nintendo en gráficos ni sonido. Por eso, teníamos que pensar mucho la historia o el diseño del juego. Como había que pensar mucho el proyecto y los mapas, había "planner" (diseñador de mapas) sólo en el departamento de MSX. Bueno, he dicho "planner" pero en realidad esa persona también hacía diseño. En mi caso, empecé como "planner", y como tenía un compañero que trabajaba muy bien pude conseguir mucha experiencia y conseguí hacer un juego muy raro como Metal Gear.

[Produjo Metal Gear rozando el límite]

¿Cómo se le ocurrió hacer Metal Gear?

En esa época no podía decirlo, pero ahora sí puedo.

En esa época estaba de moda el juego Senjyou no okami" (Capcom), y me pidieron que produjera un juego parecido para MSX1. En aquella época los juegos tenían movimiento en seis direcciones, ¿verdad? Pero en MSX1, no había forma de usar más de cuatro direcciones. Así que intentamos usar movimiento en cuatro direcciones, pero aún así, nos costaba mucho. Por tanto, decidimos hacer un juego en el que salieran pocos enemigos. Así surgió Metal Gear.

Así que, llevando el MSX hasta el límite, produjo Metal Gear, ¿verdad? Lo notaba cuando jugaba, no se podía disparar mucho.



Por este motivo no tenía scroll. Como el MSX tiene cinco teclas de función, queríamos usarlas todas. Por eso, la cuarta tecla es la radio. Era impensable usar dos teclas a la vez con un joystick.

Recuerdo que Metal Gear no tenía mucho éxito al principio, pero después se hizo famoso gracias al boca a boca. Al principio la gente no entendía muy bien cómo se jugaba, pero cuanto más jugaba, más se divertía. Como los calamares: "Cuanto más muerdes, sale más sabor".

La empresa no daba mucha importancia a los juegos de MSX porque vendía muchos juegos de Nintendo y arcade. Bueno, el MSX también era bastante famoso, pero comparado con Nintendo y los arcades, su mercado era pequeño; por eso podíamos hacer lo que queríamos. En aquella época, se ponía una lista con los juegos más vendidos de cada plataforma en el comedor. Los cuatro primeros juegos de MSX eran siempre de Konami y estábamos orgullosos de eso, aunque nuestro sueldo era bajo.

Esta vez, también haremos una entrevista a Uehara. ¿Hicieron ustedes juntos Metal Gear?

No, no lo hicimos juntos. Pero el Solid Snake sí. Me divertía mucho cuando lo hacíamos. Cuando hacíamos el Metal Gear, sufría mucho. Solid Snake se publicó en 1990, pero en 1989 ya lo habíamos terminado. Ocurre que como yo ayudaba en el SD Snatcher, tardamos en publicarlo. Al final, fue el último juego para MSX.

Después avanzó al mundo de PS con el Metal Gear Solid.

Al oir que se podía jugar a juegos 3D poligonales en casa, lo primero que se me ocurrió fue: esconderse de verdad. Hasta ahora, sólo se podía mirar desde arriba, pero como ahora era posible esconderse debajo de una mesa o en un armario, empezamos a pensar en producir Metal Gear Solid. Pero el juego no cambia casi nada, como "mira detrás de la caja".

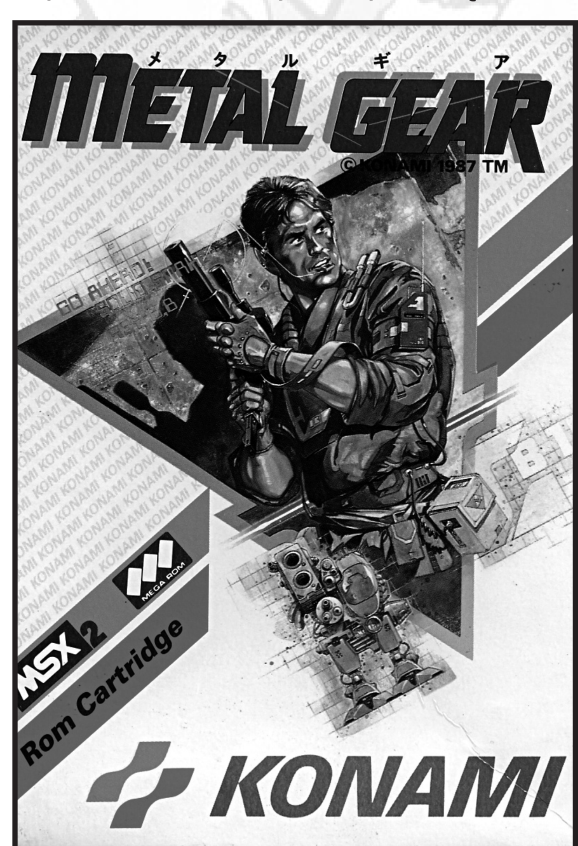
Resultó tener mucho éxito, ¿verdad?

La versión de MSX es la más divertida.

[Konami de oro. Títulos de MSX]

Snatcher también es un juego muy bueno.

Después de hacer Metal Gear, en la empresa me trataban mejor, aunque el sueldo aún era bajo (risas). Entonces pedí una semana de vacaciones para pensar en un nuevo proyecto. Mientras viajaba a Awaji en coche con un amigo, se me ocurrió una idea. En ese momento quería hacer un juego de aventuras, como una serie de asesinos que me gustaba mucho cuando era estudiante. Si hago un juego de aventuras, puedo decidir muchas cosas yo mismo. No me gustaba hacer juegos como los de los arcades, porque el programador decidía cosas.



El original era para PC-88.

Cuando pensábamos hacer Snatcher, Enix produjo "Shiizas", que también era un buen juego, ¿verdad? Pensaba que tenía que ser para 88. La empresa me pidió que lo hiciera para MSX2 también y me puse muy contento.

¿Era el primer éxito de 88 para Konami?

Bueno, nos costaba mucho porque no había herramientas ni ruta de venta. Por eso, se retrasó la venta un año y medio. Debido a eso, no nos dejaron hacer la continuación. Por eso, hicimos el juego para MSX.

¿Era SD Snatcher?



Sí.

En aquella época pensaba, ¿por qué SD?

Pues, yo también lo pensaba, ¿por qué hacemos SD? Era porque si no hacíamos continuación, no se podía saber el final de la historia. Qué bárbaro.

Jugaba mucho al Space Manbow también.

Al principio tenía nombre como "Alfaado" o algo así, parecía que se iba a vender mucho. La historia tampoco era muy interesante aunque el programa era muy bueno. Entonces Nagata dijo con voz muy alta: "Vamos a ponerle de nombre Space Manbow". Simplemente "Manbow" estaba de moda. Mientras que todo el mundo pensaba "¿¿Qué??", ya estaba decidido.

He oído que en un mes cambiaron todos los protagonistas, ¿es verdad?

Es que copiábamos "Thunder Cross", pero el que lo produjo se dio cuenta de eso. En esa época trabajaba con Uehara hasta muy tarde, y como Uehara vivía cerca de mi casa, volvíamos juntos escuchando músicas del Metal Gear que hizo él en el coche. Siempre estábamos juntos, hasta cuando comíamos. De madrugada íbamos al restaurante de sushi y nos emborrachábamos y peleábamos. Al día siguiente nos levantábamos muy temprano para ir a la empresa.

¿Vivían juntos todos los compañeros del departamento?

Pues sí. En el edificio de Kobe había baño y gimnasio. Estábamos allí 24 horas. Aunque teníamos vacaciones, no teníamos amigos. Por eso, siempre estábamos juntos y viajábamos juntos. Era un grupo extraño.

[¿Por qué los juegos de Konami para MSX son divertidos?]

A mí me parece que Konami mira muy bien el juego para decidir el título.

Como teníamos planner, teníamos una forma distinta de hacer juegos. En el departamento de MSX, teníamos que hacerlo todo nosotros, incluyendo la caja, las frases que aparecían en la caja, el diseño y los manuales. Pero es un buen recuerdo.

La clave era el sistema de planner.

Las compañía que hacían arcades antes de empezar a producir juegos de MSX, como Konami, hacían juegos que terminaban con una moneda, así que debían ser juegos muy simples. Cuando entré en Konami aún había ese sistema, por eso se enfadaron cuando dije "Deme un día para crear el mundo del juego".

Las compañías que hacían juegos de ordenador como Square o Enix, ya sabían mucho acerca del mundo de los juegos, y aparecieron personas que planificaban, como Horii. Tenían una base de desarrollo muy distinta. Pero gracias a la gente que usaba MSX pude hacer Metal Gear y llegar hasta donde he llegado.

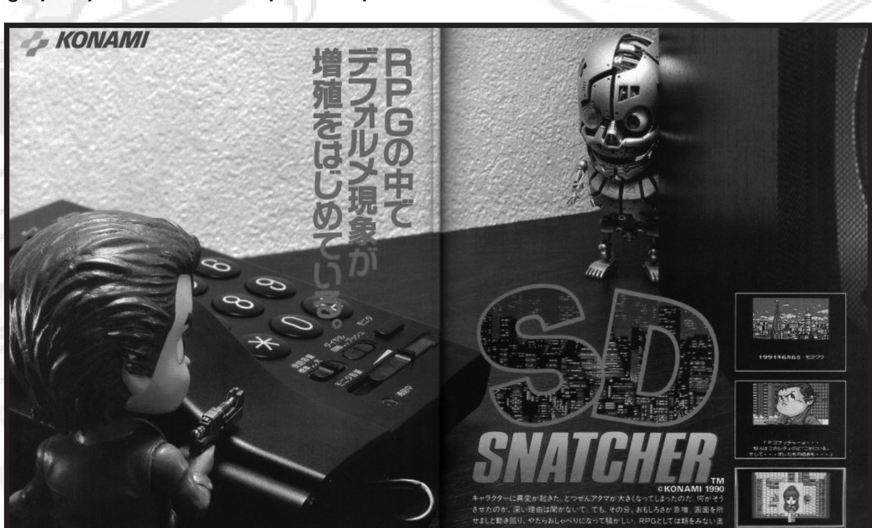
Los gráficos también eran muy bonitos.

En aquella época, la empresa tenía herramientas para hacer gráficos. Nintendo y los arcades también. Cuando otras empresas aún usaban ratón, nosotros usábamos lápiz (Stylus pen). No es que dibujáramos bien, ¿eh? Teníamos instrumentos que podían dibujar bien aunque no supiéramos mucho. Y también, como tenía mucha

técnica para comprimir, el gráfico parecía bonito.

¿Cómo puede seguir haciendo juegos de buena calidad?

En aquella época nuestro departamento estaba bien valorado. Había cuatro grupos y cada uno tenía planner, y nos



valorábamos los unos a los otros. Si salía un juego aburrido, lo corregíamos entre todos. Era divertido. Dejábamos de hacer otras cosas y volvíamos a hacerlo entre todos. Tardábamos un mes, durante el que nos quedábamos en la empresa.

Produciendo así, vendían mucho.

Todos los juegos eran así. Space Manbow e Hinotori también. Aunque lo cambiábamos mucho, Usas no era muy divertido. También cambié todo el SD Snatcher. En aquella época intentábamos hacerlo todo perfecto, no vendíamos nada que fuera malo (nos apoyaban los usuarios de MSX).

Hoy en día, no es raro comprar juegos en base a quién lo ha hecho. Pero en aquella época era raro, y sólo comprábamos juegos que hizo el director Kojima.

Cuando hice Metal Gear, se vendía mucho Nintendo, y otra empresa quería contratarme para hacer juegos de Nintendo. En aquella época no se podía poner el nombre en ningún sitio del juego, pero a condición de que me quedara en Konami haciendo juegos para MSX pedí que se pusiera mi nombre en el scroll final como "H. Kojima". Pero en otros juegos (Nintendo, etc) no me dejaron hacerlo. Sólo pusieron mi nombre en los juegos de MSX.

Desde entonces, nosotros también podíamos elegir los juegos según el nombre del creador.

En las tarjetas de encuesta poníamos "¿Qué te parece Kojima?" Pero como sólo sabían la pronunciación, se quivocaban en el kanji. En fin, por fin salió mi nombre en kanji y mi cara en el juego Snatcher, versión PC Engine. Las ventas no eran tan altas comparando con Nintendo, por eso no me valoraban mucho en la empresa, pero el apoyo de los usuarios me animaba mucho.

Pero nosotros considerábamos que usted era una gran persona.

Normalmente hacíamos un juego de MSX en tres meses, igual que Nintendo. Como máximo podíamos llegar a tardar medio año. Pero yo tardaba un año y medio para hacer un juego. No era normal. Por supuesto, nadie me valoraba.

¿Tardaba demasiado?

Pero la gente del departamento comercial me trataba bien. Desde el día de la venta del juego (Metal Gear), empezaron a llegar muchísimos faxes, y me los pasaban todos. La empresa no me valoraba, pero los usuarios y la gente del departamento de ventas me valoraban y me animaban.

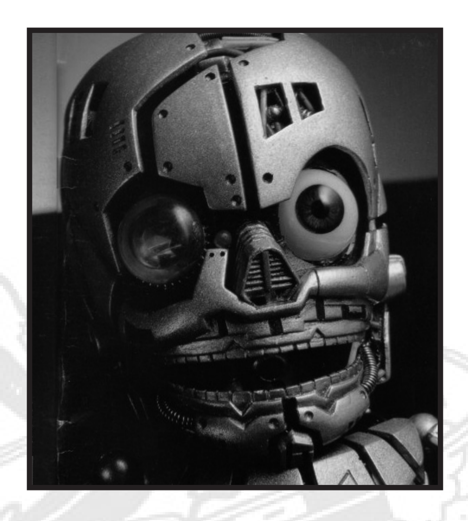
A nosotros también nos alegraba que le llegara nuestra opinión.

Siempre estaban las tarjetas de encuesta encima de la mesa de la habitación de descanso. Y las leía muchísimas veces. También recibía cartas y chocolate (por San Valentín). Aunque ahora disminuye la gente que me envía chocolate.

[NOTA DEL CALVO: En Japón es costumbre que las mujeres regalen chocolate a los hombres que les gustan por San Valentín]

Nosotros, los usuarios de MSX, y los de Nintendo, discutíamos en el colegio. Cuando hablábamos de Nemesis, decíamos que en la versión de Nintendo no se puede usar laser, pero en la versión MSX el laser es largo. Nos enorgullecíamos de eso.

Sí, es una sorpresa. La máquina MSX era más cara que Nintendo, aunque la calidad del hardware era peor. Teníamos que inventar varias cosas para satisfacer a los usuarios de MSX, que eran muy exigentes.



El director Kojima ha llegado a ser lo que es gracias a la experiencia del MSX.

Es verdad. En aquella época odiaba un poco el MSX pero ahora que lo pienso, fue una muy buena experiencia. Como el departamento de MSX no era un ambiente fácil, pude conseguir mucha experiencia.

Tenemos el placer de los juegos nuevos del director Kojima. Muchas gracias.

Traducción: **Kyoko Koizumi**

Remakes de juegos MSX

Lo último en software independiente

por Jordi Tor

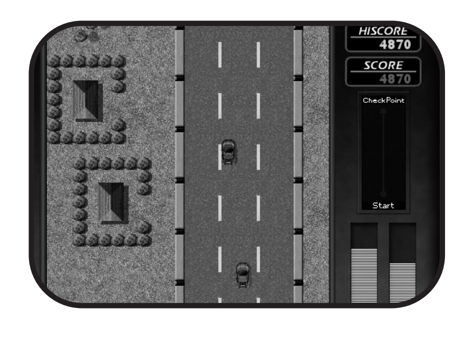
Los remakes de juegos de 8 bits y recreativa han experimentado un auge durante los últimos años, justo es que les echemos un vistazo a los que han aparecido rescatando viejas glorias del MSX para el disfrute de aquellos que no pudieron jugarlos en su tiempo.

Si bien este artículo pretende centrarse exclusivamente en remakes de juegos aparecidos en MSX, hay que decir que algunos de los títulos se basan originalmente en las versiones aparecidas en otros sistemas o en recreativas.

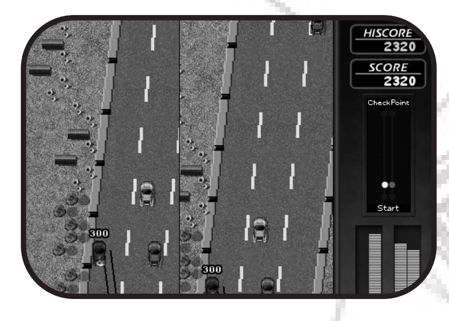
Algunos usuarios integristas pensarán que convertir un juego de MSX a PC es un sacrilegio a la memoria del sistema, pero pensadlo bien, si no existieran los remakes los usuarios de MSX no hubiésemos podido disfrutar jamás de juegos como Bombjack, Kpi Ball, Bombaman o Cat'n'Mouse; aparte, ¿quién en su tiempo no hubiese pagado por poder grabar la partida en cualquiera de esos extensos juegos tipo filmation como Head Over Heels, Batman o Alien 8 y encima verlos con colores?

Al fin y al cabo vienen a cubrir un segmento de mercado que los fabricantes parecen haber olvidado: los juegos para echarse una partida rápida durante esos 5 minutos de tiempo libre.

ROAD FIGHTER *(Brain Games)*
http://www.braingames.getput.com



De la mano de Brain Games llega este remake del juego Road Fighter, éste fue creado para la Retro-Remakes Competition de 2003 y presenta un gran detalle a nivel gráfico si bien presenta unas cuantas diferencias sobre el cartucho de Konami.



1. Opción de 2 jugadores a pantalla partida, al igual que el F1-Spirit.
2. Un tercer nivel de dificultad para los que el LEVEL B del juego original ya no presentaba desafío alguno.
3. Se le han añadido músicas del F1-Spirit, recordemos que el original no tenía más que una música al completar el nivel.
4. Los camiones ya no te tiran ningún barril explosivo como pasaba en el LEVEL B del original, pero no os preocupéis, no tendréis tiempo de echarlo de menos.
5. Se ha añadido un efecto de scroll al agua del tercer nivel (el puente), lo que no vas a tener demasiado tiempo para fijarte en él durante la partida.

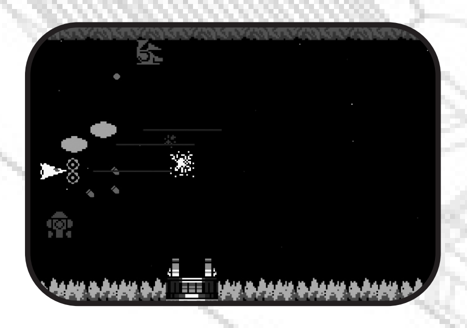
Puesto a ser críticos tan sólo presenta un fallo; se ha utilizado el mismo diseño para todos los coches, tan sólo cambian de color según sean tráfico o rivales. En la ROM original los coches verdes tenían un diseño distinto al resto. Y, puestos a pedir, también podían haberle añadido el efecto de olas al agua de la playa del 2º nivel o del 4º.

Por lo demás, tan adictivo como el juego original con el añadido de poderte marcarte unos piques con algún colega.

NEMESIS *(Xavi Canal) En desarrollo*
http://www.remakes.org

Este remake a día de hoy se encuentra en fase de desarrollo, la versión actual es la v.0.1.9.10.

No aporta grandes novedades, la única es la habilitación de la tecla N para seleccionar el arma sin activarla.



Como podéis ver por la captura, a nivel de gráficos se basa íntegramente en el diseño de la versión de MSX y no en el de la recreativa, a nivel de jugabilidad el juego da la talla y ningún fan de este juego se sentirá defraudado (esto va por tí, Néstor).

El único punto negativo es la música que está en formato MIDI, así que a menos de que tengas un buen banco de Soundfonts o te hagas con Virtual Sound Canvas o con SoftSynth de Yamaha S-YXG50 la música que puedas oir no va a dar la talla.

Teniendo en cuenta de que todavía está en fase beta lo único que se nos

ocurre es decir que pinta muy bien.

TIME PILOT REMIX *(Jonathan Olds)*
http://www.remakes.org



Otra versión de otro juego clásico de Konami: Time Pilot. Si bien algunos recordarán la recreativa de este juego, esta conversión se basa en la ROM de MSX.

Tanto a nivel de gráficos como de jugabilidad este remake no aporta ninguna novedad al juego original de Konami, de todas formas hay que decir que el manejo de la nave no es exactamente igual a la ROM original.

STOP THE EXPRESS *(Jdgames)*
http://www.jdgames.co.uk

Otro juego de los inicios del MSX, si bien la versión de MSX se vendía en formato cartucho de la propia Hudson Soft, en esta ocasión el programador se ha basado en la versión de Spectrum.



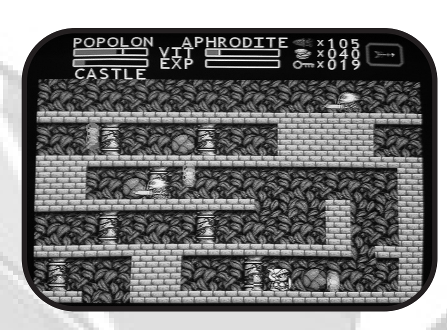
Hay que recordar que este remake quedó 2º en la Retro Remakes Competition de 2004.

Los más viejos recordarán este viejo cartucho de Hudson Soft. La ROM de MSX tenía una velocidad endiablada y la única manera de avanzar era memorizando por dónde y cuando aparecerían los enemigos y los obstáculos del decorado.

Bien, este remake se inspira en la versión de Spectrum y presenta, a parte de una mejora notable en cuanto a gráficos, una menor dificultad que lo hace más jugable. Ideal para pasar el rato.

THE MAZE OF GALIOUS
(Brain Games)
http://www.braingames.getput.com

Otro remake de Brain Games, en este caso del clásico de MSX-1 The Maze Of Galious. Este remake presenta unas cuantas novedades sobre el original.



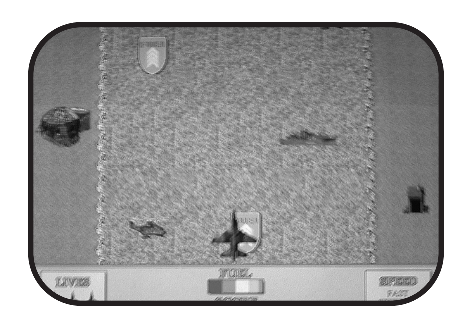
Para empezar, puedes cambiar el set gráfico para poder jugar con los gráficos originales de Konami o con otros programados por la peña. También puedes cambiar las músicas originales por otras versiones. Se ha mejorado el sistema de grabar partida, ya no es necesario apuntar un montón de letras y números, puedes grabar la partida en bancos de memoría.

En cuanto a lo importante, la jugabilidad, es tan jugable como el cartucho de Konami.

RIVER ATTACK *(Robosoft)*
http://planeta.terra.com.br/lazer/robsoft/index.htm

Este remake está basado en el clásico de Activision River Raid, los más viejos lo recordarán porque se vendía en cinta dentro de un pack con otros clásicos de Activision como Hero o Beamrider.

En cuanto al remake, el juego presenta más colorido y unos gráficos de mayor tamaño que los de MSX, si bien la calidad de los mismos no es que sea para tirar cohetes. En cuanto a la jugabilidad se mantiene el nivel del original.



COMIC BAKERY
(Software of Sweden)

Este remake participó en el concurso Retro Remakes 2004, está inspirado en la versión de Spectrum de este clásico de Konami y mantiene un buen nivel de jugabilidad y, en cuanto a los gráficos, mantiene un buen nivel aunque a muchos el banner con el texto debajo les recordará a los juegos que programaba MATRA para MSX.



BANSHEE FROGGER *(Banshee)*
http://www.braingames.getput.com

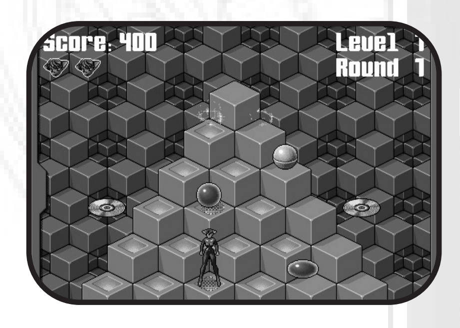


Un remake del Konami's Frogger muy especial, se juega en primera persona, resulta curioso el hecho de poder jugarlo como si fuese un Doom cualquiera y el efecto de avanzar dando saltos está muy bien logrado.

En cuanto a los gráficos, este remake está bastante currado, pero en cuanto a la jugabilidad se le añade la dificultad de poder saltar de lado, lo cual hace que sea más difícil que el original.



PLASTIC KITTEN *(Muchihaus)*
http:muchihaus.de



Un remake del juego de konami Q-Bert, algunos lo recordaréis por la máquina recreativa y la mayoría por ser el último juego en formato ROM para MSX-1 de Konami. La principal diferencia está a nivel gráfico y que en vez de manejar a un bicho feo manejamos a una tía con orejas de gato, los enemigos también son distintos pero igual de molestos que en el original, y en cuanto a la jugabilidad mantiene un nivel de dificultad parejo al cartucho.

Las únicas cosas criticables son que la pantalla de juego no ocupa todo el monitor lo que provoca que queden todos los gráficos y area de juego bastente reducidos, en especial si juegas a resoluciones de 1024x768, y, que las músicas que acompañan al juego están en formato MIDI, lo cual obliga a tener una buena tarjeta de sonido y/o un buen banco de sonidos en MIDI para oir la música en condiciones.

RUN OUT *(Momor Prods)*
http://www.momorprods.com

Este remake se basa en el clásico de Sega Out Run. ¡La de monedas que nos llegamos a quemar en esa recreativa la mayoría de los mortales! Si bien existe una ROM de MSX bastante aceptable, la mayoría de nosotros lo recordamos por la más que deplorable conversión de Spectrum que vendía MCM.

En lo que a este remake se refiere fue presentado para la edición 2003 de la Retro Remakes, los gráficos no son nada del otro mundo y en cuanto a la música, ésta se encuentra en formato MIDI, pero por lo menos respeta al máximo el arreglo de los temas respecto a la máquina recreativa, en cuanto a la jugabilidad, este remake queda al nivel del cartucho ROM, pero, al igual que él, no alcanza el nivel de jugabilidad que tenía la máquina recreativa original.



F1-Spirit *(Brain Games)*
http://www.braingames.getput.com

Otro remake de calidad de Brain Games, que conste que no nos han pagado comisión por comentar tantos juegos suyos.

Bien, este remake todavía se encuentra en fase beta pero está lo suficientemente avanzado como para ser perfectamente jugable. Como en todos los remakes de Brain Games este presenta un montón de novedades respecto al cartucho original de Konami.

- Para empezar, los gráficos tanto de los coches como de los circuitos están mucho mejor, ya os podéis ir olvidando de esas curvas tan angulosas del original.

- Los menús ahora te permiten guardar la configuración de tu vehículo, lo cual agiliza mucho la partida.

- Te permite configurar el scroll del juego como en el cartucho de Konami o en un scroll multibanda a distintos niveles.

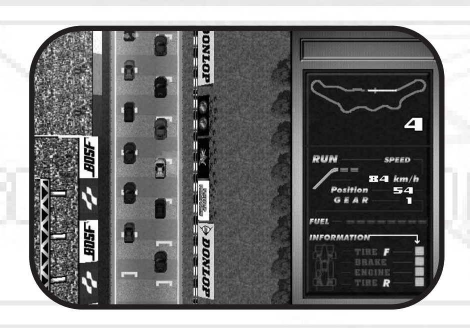
- Se ha añadido un efecto zoom configurable para que la cámara se aleje del coche a medida que aumenta la velocidad y que se acerque al disminuir.

-Si bien los que acudieron a la 27ª Reunión de Usuarios de MSX de Barcelona pudieron competir con este juego a pantalla partida contra otro jugador, aquí podeis compatir entre 2,3 o incluso 4 colegas a pantalla partida, ¿os imagináis los piques que se pueden formar a 4 jugadores?

- Algunos de los que jugaron en su momento al cartucho, después de poco tiempo podían aburrirlo al considerarlo un juego fácil, pues aquí iros olvidando, el juego es difícil, y conseguir ganar en algunos de los circuitos es una tarea que os va a llevar muchos intentos.

- En cuanto al sonido, las músicas están muy bien trabajadas y hacen justicia a este clásico del MSX.

- Si bien en el momento de escribir este artículo esta función todavía estaba en fase de desarrollo, el remake final debería permitiros jugar en red.



Y hasta aquí esta pequeña muestra de remakes, ni decir tiene que a poco que uno se ponga a buscar por internet se pueden encontrar suficientes como para llenar unas cuantas CALL's.

Todos los remakes que aquí se han comentado funcionaron perféctamente en cualquier PC Pentium 3 de 500Mhz con Windows 98SE, algunos de ellos hasta funcionan con máquinas bastante inferiores a estos requisitos, con lo cual no hay excusas para probarlos.

MMC Reader

de Leonardo Padial

En primer lugar citar que el diseño original de la MMC reader y su software, es de Yeongman Seo (sharksym).

Esta tarjeta emula una disketera y puede funcionar en cualquier MSX1, MSX2, MSX2+ ó TurboR. Además posee una flash de 512kb donde reside el software de control de la MMC, pudiendo usarse si se desea como cartucho Flash-ROM.(usando la aplicación ATLOAD para cargar ROM de hasta 512kb en la flash)

Esta lectora soporta tarjetas MMC desde 16mb hasta 256mb, emulando una disketera a la perfección.

Sobre la cual se pueden establecer particiones de hasta 9 páginas por partición y de tamaño: 360KB, 720KB, 1.44MB, 2.88MB, 5.76MB, 11.5MB, 23.0MB.

Podríamos diseñar varias particiones a través del software incorporado(diskman), pudiendo hacer por ejemplo:

1 partición de 5 páginas de 23mb cada una, en la cual podríamos copiar una gran cantidad ficheros tal cual podemos hacer con un IDE .

1 partición de 9 páginas de 720kb cada una en la cual podríamos volcar un juego de 9 diskettes en cada página de la partición usando el programa "copia720" o incluso podríamos hacer diskcopy sobre cada una de las páginas de la partición. En mi opinión esta es una ventaja importante con respecto a un IDE ya que este no puede manejar particiones de 360/720kb como si de diskettes se tratase.

Podremos cambiar de página en tiempo de ejecución con la tecla "yes"+enter y seleccionando la página a la cual queremos acceder. Por lo que cambiar de diskette es tarea fácil.

Se puede cambiar de mmc "en caliente", sin ningún problema usando la aplicación (xchg_mmc) La velocidad de acceso a datos de la mmc es unas 3 ó 4 veces mas rápida que una disketera convencional.

Una limitación (que está siendo corregida) es que la creación de particiones e inicialización de la MMC solo puede ser efectuada desde TurboR y no funciona en slots expandidos.

Una descripción mas detallada por parte del propio Yeongman:

MMC Interface Cartridge with DISK ROM.
By Yeongman Seo (E-mail:sharksym@hitel.net)

El cartucho MMC se utiliza como disketera externa FDD.

La ROM está formada por:
- DISKROM parcheada (16KB)
- Rutinas Flash/MMC (16KB),
- Imagen de DISCO (480KB).
Total 512KB.

Requisitos mínimos del sistema:
- MSX1 con 64KB RAM, sin FDD. (sin probar)
- 1 Slot Primario (no funciona en expansores de Slots)

Sistema recomendado:
- MSX2 o superior con DOS2, 1 FDD.
- 1 Slot Primario (No funciona en expansores de Slots)

Con el cartucho MMCinsertado en tu MSX tienes:

Con la MMC,
- Drive A mapeado a la unidad MMC Disk.
- Drive B mapeado a la Flash-ROM Disk. (Sólo lectura, pero muy rápido)

Sin la MMC,
- Drive A mapeado a la Flash-ROM Disk. (Sólo lectura, pero muy rápido)
- Drive B desconectado.

La Flash-ROM Disk contiene los archivos del sistema DOS2 (v2.31), Flash downloader, MMC disk manager (gestión de discos) y MMC system installer (instalador del sistema).

INSTALL.BAT: MMC System Installer

Cómo instalarlo:

- Inserta el cartucho MMC en el MSX sin tarjeta de memoria MMC.
- Ahora puedes arancar desde la unidad A (en la Flash-ROM Disk).
- Inserta la tarjeta MMC en el cartucho.
- Ejecuta INSTALL.BAT.
- Esto creará el System Disk (Disk No.0)

ATLOAD.COM: Flash-ROM downloader. (Ver 1.05)

- Atmel AT29C040A (4MBits).
- No se puede ejecutar ATLOAD.COM en la misma unidad de la MMC. Se debe ejecutar en la FDD.
- Chequea la parte SCC FlashROM en el circuito.

DISKMAN.COM: MMC Disk Manager. (Ver 1.40)
- Insertar/borrar disco. Soporta 7 tipos diferentes de discos (360KB, 720KB, 1.44MB, 2.88MB, 5.76MB, 11.5MB, 23.0MB). No se puede poner un nombre al disco incluyendo espacios (' ').
- Seleccionar disco. Montará el disco seleccionado en la Unidad A:. Esta información se escribe en el System disk. La DISKROM la lee y luego la ejecuta.
- Discos múltiples (max.9). Cuando la Disk-ROM accede a la MMC, comprueba la tecla "RUN" ("RUN" está entre 'SPACE' y 'KANA'). Si la Disk-ROM encuentra la tecla 'RUN' pulsada, la luz de CAPS LED se ilumina. Ahora se puede acceder a otro disco #1~#9 pulsando los botones 1~9 del teclado numérico. (0: Sólo System Disk, 1~9: Para múltiples discos).
- El disco No.0 no se puede borrar porque toda la información de los discos está guardada en este Disk No.0 (DISKMAN.DAT).

XCHG_MMC.COM: MMC Disk Exchanger. (Ver 1.00)

- Utiliza esto cuando quieras cambiar una tarjeta MMC. Puede ser utilizado después de arrancar sin MMC (por ejemplo: al instalar el sistema MMC)

INIT_MMC.COM : MMC Disk Initializer. (Ver 1.00)

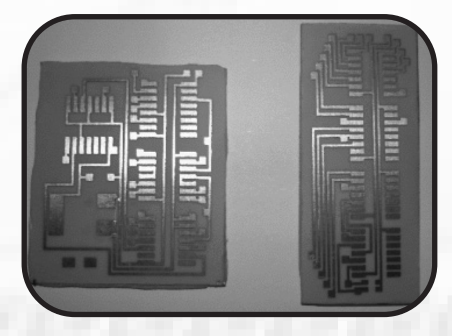
- Debería ejecutarse al instalar el sistema de la MMC. Prepara el System Disk para que pueda ser formateado.

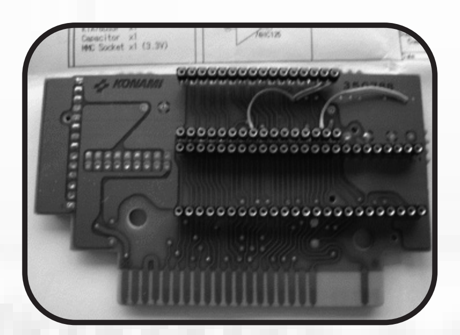
Notas:

- El cartucho MMC sólo puede ser insertado en cualquiera de los slots del ordenador, pero no funcionará en slots expandidos.
- El Installer disk (Flash-ROM) está en formato DOS2.
- Por el momento no soporta FAT16.
- Disk ROM no chequea la protección de escritura de discos.
- La unidad MMC es tres veces más rápida que la FDD real.
- Algunos juegos no funcionarán por la doble área de trabajo que necesitan 2 diskroms. Algunos requieren pulsar CTRL al iniciar.
- Testeado sólo en mis MSX: MSXturboR A1GT (RAM 1024KB), MSX2+ A1WSX (RAM 512KB, DOS2 v2.20).

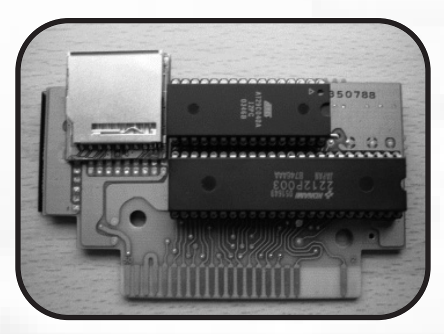
Para cualquier pregunta escribidme a mi correo:

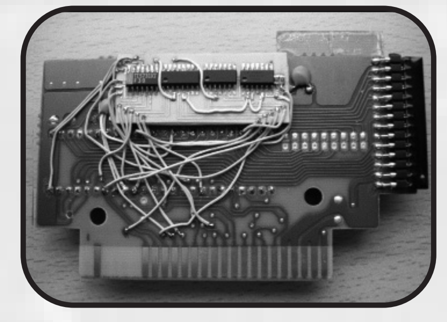
Yeongman Seo (E-mail:sharksym@hitel.net)

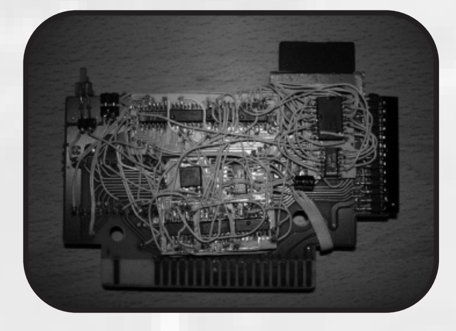

A.

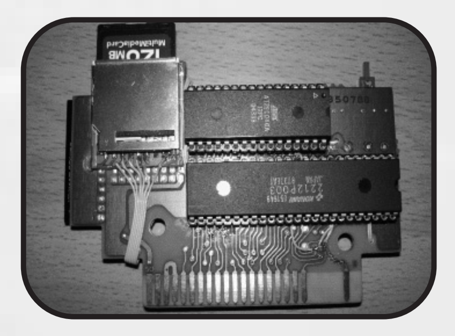


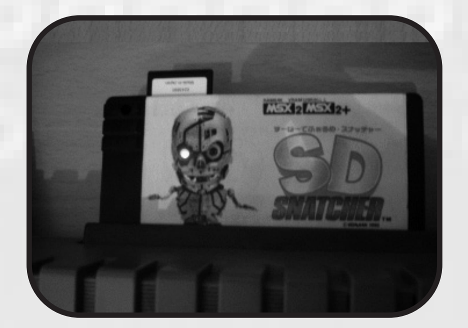
B.


C.

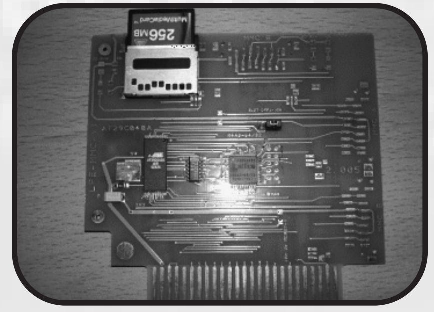

D.


E.


F.



MMC con SCC en cartucho.



Listo para la venta.


Funcionando en un Turbo R.

Leonardo Padial, ha desarrollado un modelo mmc dual, sobre el cual actualmente Yeongman Seo está desarrollando un nuevo software de control.

Tal cual se puede ver en la foto, la tarjeta está pensada para poner lectoras 2 tarjetas MMC en la parte superior o en la parte de la derecha de la tarjeta. Leonardo sustituye el chip SCC implementando el mapper de este en una CPLD así como el resto de la lógica de control de la tarjeta.

En cuanto a mis lectoras MMC, comentar que el proceso de adaptación del cartucho SCC es francamente laborioso y muy complejo (SI QUIERES PONER TU PACIENCIA A PRUEBA), como se puede ver en las fotos.

Recomiendo 100% la tarjeta de Leonardo Padial, ya que funciona a las mil maravillas y no hay que modificar ni cablear un SCC tal cual yo he hecho.

Proceso de adaptación de un cartucho SCC para que funcione como MMC reader:

a) En primer lugar diseñé unas placas (para la integración de la lógica de control con chips SMD), las cuales preparé con ácido.

b) Desoldar el chip SCC y la ROM del cartucho poniendo zócalos cambiar DAC a la parte de detrás del cartucho, lo mismo para los 2 condensadores. Cablear las señales(si la rom del cartucho es de 128kb) para que se pueda poner la flash de 512kb.

c) Ahora en la parte superior izquierda hay hueco para poner el lector MMC como se puede ver en la foto.

d) Soldar los chips SMD en sus correspondientes lugares de las placas desarrolladas para la lógica de control y cablear las correspondientes señales sobre ésta.

e) Esta labor es TERRIBLE Y COMPLEJA ya que hay un montón de señales a cablear y es facilísimo equivocarse y por consiguiente correr riesgos con tu ordenador. SI ALGUIEN SE ANIMA, BAJO SU PROPIA RESPONSABILIDAD.

f) Una vez terminado el diseño, se carga el fichero MMC_DISK.ROM con la aplicación ATLOAD.COM en la flash del cartucho, por ejemplo desde la disketera del ordenador.

g) Ahora ya al arrancar el ordenador arranca la flash (solo lectura) con el software necesario para gestionar las MMC's

h) Ejecutaremos el software install que nos irá guiando en la inicialización de la tarjeta.

i) Luego con discman crearemos las particiones correspondientes y con format las formatearemos para darles uso. Con discman seleccionaremos también la partición con la que vamos arrancar. Y ya solo queda disfrutar de este magnífico cartucho para MSX.

Eduardo (usuario_msx2)

Ya disponible



Aunque no estamos acostumbrados a que cada cierto tiempo aparezca un juego nuevo para MSX, de vez en cuando esto sucede. Kralizec es uno de los pocos grupos todavía activos para este gran sistema. Tras su primer producción, Bomb Jack, las expectativas de lo que sería su nuevo juego eran muy altas. ¿Podrán mantener un nivel tan alto y traernos un nuevo regalo a todos los fans del MSX?

Comenzando

Hoy he recibido respuesta a mi pregunta, ya que dentro de mi MSX tengo un disco con Dahku: El nuevo juego de acción/plataformas de Kralizec. El disco arranca en MSX-Dos 1 aunque no se muestra por pantalla y justo después nos enseña el logo de Kralizec. Tras una carga inicial, la pantalla del título aparece con estupendos gráficos. Es el momento para escoger entre las dos opciones presentes: Puedes optar por darle al Espacio y empezar la partida o permanecer inmóvil y leer el texto con scroll para saber más sobre la historia del juego. Éste cuenta la historia de Necromancy, una academia para magos. Tres de aquellos estudiantes -el humano llamado Rogue, la bruja llamada Sonja y el último pero no por ello menos importante, el diablo que acude al nombre de Ronny (¿Tiene Ronny algo que ver con el usuario holandés de MSX que vende mil en subastas? J)- pueden recoger su Diploma Negro (Black Diploma). Para conseguirlo, faltaría más, ¡tienes que terminarte todos los niveles! Para ello contarás con la magia como aliada.



Tras presionar Espacio se tiene la opción de escoger al estudiante. Cada uno se corresponde con un nivel de dificultad: Fácil, Estándar o Difícil. Como soy un principiante me he decantado por Ronny. ¡Ahora comienza la partida!

El juego

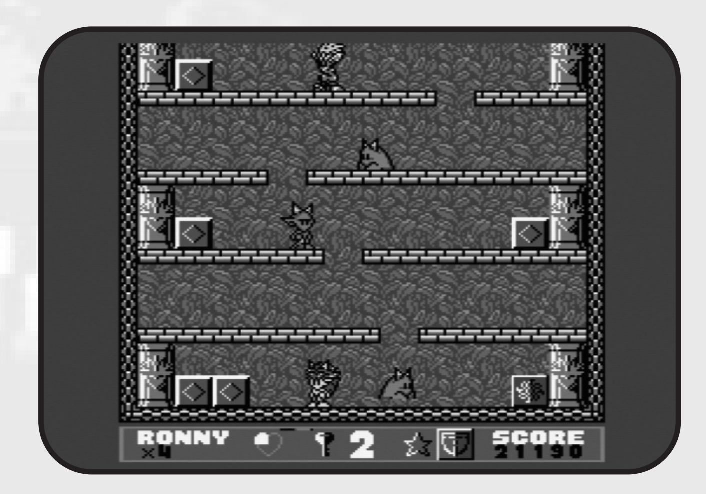
En una animación de "onda" el juego muestra en qué Torre y Planta nos encontramos. En total, el juego tiene 5 Torres, cada una con 5 plantas. En cada nivel debes demostrar tu pericia como mago. En la parte inferior de la pantalla se



encuentra la barra de "Status", la cual muestra el número de vidas restantes y las llaves necesarias para acceder al siguiente piso. Nuestro personaje puede caminar y saltar sobre las plataformas. Y ya que está todo relacionado con la magia, puede también lanzar hechizos que paralizan a los enemigos que caminan delante de él. Hay que remarcar que la mayor parte de las veces un piso es más largo que la pantalla con lo que se hace necesario un scroll vertical. Cuando esto sucede se hace patente un bonito efecto multicapa: ¡El fondo se mueve más lento que el primer plano! ¡Genial!

Ahora todas las llaves de esta planta tienen que ser encontradas. No es tan fácil como puede parecer, ya que están ocultas detrás de bloques. Además los enemigos son muy hostiles. Se mueven en todas direcciones rápidamente y a veces son difíciles de evitar. Una vez tocan a tu personaje éste se vuelve de piedra y pierde una vida. Los bloques en cada nivel pueden sólo ser rotos al lanzar enemigos congelados hacia ellos. Tras los bloques hay objetos/hechizos y llaves que podrás recoger.

Los objetos (items) pueden ser corazones para la vida, luz de luna (moonlight) o luz de sol (sunlight) -los cuales abren automáticamente los bloques- u objetos para invencibilidad temporal. Una vez se recogen todas las llaves la puerta de salida aparece. Es el momento de caminar hacia esta puerta, cosa complicada porque no se puede usar la magia contra los enemigos en este momento.



En cada última planta de cada torre hay que examinarse. El examen lo realiza un examinador de magos "wizz-examiner". Hay que vencerle lanzándole enemigos congelados. No es tan fácil como puede parecer ya que el examinador también dispara magia contra nuestro mago. Puede ser complicado de esquivar.

¿Un nuevo regalo?

Los chicos de Kralizec realmente cuidan los detalles y buscan la perfección. Ésta es la razón por la cual no son sólo juegos nuevos para MSX ya que ¡se ven realmente profesionales! Los gráficos y la jugabilidad son espléndidos. Me recuerdan a juegos de Konami como King's Valley y Usas. La música PSG no cansa rápido y los efectos de sonido son buenos. ¿Quién necesita un Moonsound o un Graphics9000?



En este juego no hay necesidad de exprimirse el cerebro. ¡Sólo siéntate tras el teclado o joystick y juega! ¡Éstos son los juegos que me gustan! Igual se echa en falta alguna que otra demo dentro del juego para mostrar más variedad porque en todos los niveles se tiene que hacer lo mismo. Aunque el examen cuida las alternancias y el juego consigue ser adictivo. La pregunta que me hice a mí mismo si Kralizec podría mantener el nivel y ofrecernos otro "regalo" es cierta. Todo lo que se puede decir es que ¡Kralizec lo ha vuelto a hacer de nuevo!

Jugabilidad:	10
Música:	8
SFX:	8
GFX:	9
Duración:	8
Extras:	6
Total:	**9**

Si quieres comprar este juego, cosa que deberías hacer porque 15 euros nos es mucho, puedes visitar su web http://www.kurarizeku.net/ o contactar con ellos en una reunión.

Frederik Boelens

¿Qué es DUMAS?

Sin duda alguna, el proyecto Dumas es el acontecimiento del año en el mundo MSX. Lo curioso es que no se tenía noticia de él hasta su presentación en Vintagenarios, lo cual supuso un auténtico bombazo, ya que estaba más avanzado de lo que podía esperarse. Pero dejemos a sus creadores que nos expliquen en primicia este interesantísimo proyecto.

1. INTRODUCCION

Dumas es el nombre de una tarjeta multifunción en cuyo desarrollo participamos Néstor Soriano (software), Daniel Berdugo (diseño hardware), Armando Pérez (coordinación y soft de apoyo) y Matra (empaquetado, producción y distribución).

Dumas consiste en: 512K de memoria RAM mapeada, tarjeta de red (completamente compatible con ObsoNET) y controlador USB (de nombre USBorne). La tarjeta incorpora internamente circuitería de expansor de slots, por lo que el MSX "verá" cada uno de los tres componentes en un slot diferente. Esto implica que Dumas deberá ser conectado en un slot primario del MSX (no se podrá conectar en un expansor de slots).

Por cierto, como muchos ya habreis sospechado, el nombre Dumas viene de Alejandro Dumas, el autor de Los tres mosqueteros, cuya celebérrima frase "uno para todos y todos para uno" encaja con la filosofía de funcionalidad múltiple de la tarjeta.

Creemos que con Dumas el usuario promedio de MSX no necesitará expansor de slots, ya que con dicho invento en un slot y un cartucho de sonido (Moonsound o FM-Pac) en el otro quedarán cubiertas todas sus necesidades obsoletas la mayor parte del tiempo. Además, en el interior de Dumas habrá un conector que permitirá ampliar la funcionalidad de la tarjeta en el futuro, mediante la conexión de un módulo o componente extra.

2. ETHERNET Y RAM

El componente ethernet será totalmente compatible con ObsoNET, es decir, una tarjeta 10BaseT basada en el controlador RTL8019AS ofreciendo un conector RJ45 para la conexión a redes locales o a routers ADSL. Asimismo, InterNestor Lite para ObsoNET y todas las aplicaciones de red desarrolladas podrán usarse sin necesidad de modificación alguna.

La memoria RAM mapeada será de únicamente 512K para contener el coste final de la tarjeta. Se trata, no obstante, de una cantidad respetable de memoria que ya permite el uso de un amplio abanico de software (joer, parezco un vendedor de Micro$oft).

3. USBORNE

Se trata sin duda de la parte más novedosa y esperada de Dumas. USborne es un controlador USB 1.1 basado en el chip Cypress SL811HS.

El uso principal previsto para USBorne es la conexión de dispositivos de almacenamiento masivo, y como tal, incorporará el kernel del MSX-DOS 2 como parte de la BIOS y asignará unidades DOS a las particiones encontradas en los dispositivos de este tipo. Sin embargo, también dispondrá de rutinas genéricas (debidamente documentadas) para el acceso a dispositivos USB de cualquier tipo, a fin de que los programadores puedan desarrollar software específico para dichos dispositivos. Dichas rutinas serán accesibles por medio de simples llamadas inter-slot, por lo que tal software se podrá desarrollar en cualquier lenguaje y para cualquier sistema operativo (incluso en BASIC, si se usa NestorBASIC).

Por supuesto, USBorne sólo reconocerá como dispositivos de almacenamiento masivo aquellos que cumplan el estándar para dispositivos de almacenamiento USB (o en bonito, aquellos que cumplan con la "USB Mass Storage Class Specification"). Hay muchos dispositivos que dicen cumplir el estándar pero acaban violándolo con nocturnidad y alevosía, por lo que hay que andarse con ojo. A su debido tiempo publicaremos información de utilidad para aquellos que esteis pensando en comprar un dispositivo de almacenamiento USB para el MSX.



Los responsables del engendro

USBorne pondrá a disposición del usuario un único conector USB, pero conectando un hub a dicho puerto podrán usarse simultáneamente múltiples dispositivos, hasta un máximo de siete. Para simplificar el software, la topología de hubs USB quedará limitada a un único nivel, es decir que no será posible conectar más hubs al hub principal. Por tanto, para usar siete dispositivos simultáneamente será necesario usar un hub de siete puertos.

La decisión de dotar a USBorne de un único conector USB se ha tomado con el fin de abaratar el hardware y simplificar el software. El controlador SL811HS sólo permite conectar un dispositivo, así que para conectar más en el propio USBorne sería necesario añadir circuitería de hub... lo cual no vale la pena porque los hubs externos son omnipresentes y baratos. Además, está el problema de la topología simple mencionado anteriormente.

¿Y por qué USB 1.1 y no USB 2.0? Por varias razones. Primero, el controlador SL811HS (elegido por su sencillez y bajo coste) sólo soporta USB 1.1. Segundo, el protocolo USB 2.0 es bastante más complejo que el USB 1.1, lo cual complicaría mucho el software. Tercero, la única ventaja palpable de USB 2.0 respecto a 1.1 es el aumento de velocidad, pero si un MSX difícilmente tragará los 12Mbps del USB 1.1, imaginaos los 450Mbps del USB 2.0. Y cuarto, la práctica totalidad de los dispositivos USB 2.0 funcionan perfectamente en un bus 1.1, sólo que lógicamente a menor velocidad.

USBorne soportará la inserción y extracción dinámica de dispositivos, siempre que el MSX tenga habilitadas las interrupciones del reloj. No obstante hay que tener en cuenta que el MSX chuta con un Z80, no con un Pentium 4: la inserción o extracción de un dispositivo causará una pausa más que apreciable en el sistema.

Una característica muy interesante de USBorne concerniente al almacenamiento masivo es el soporte para emulación de disketes al estilo del MegaSCSI. Es decir, se podrá ordenar a USBorne que asigne a las unidades DOS ficheros imágen de diskete en lugar de particiones regulares, siendo así posible jugar a los numerosos juegos de disco sin estructura de ficheros (con los datos grabados a pelo en los sectores del diskete) que se desarrollaron y desarrrolan para MSX: bastará para ello generar ficheros imagen de los disketes en cuestión, guardarlos en particiones regulares de un dispositivo de almacenamiento USB, y configurar la emulación de disketes mediante el programa que a tal efecto se suministrará con USBorne.

A más largo plazo tenemos previsto dotar de soporte nativo para FAT16 al kernel del DOS alojado en USBorne, a fin de que no sea necesario dividir un dispositivo en tropecientas particiones para poder usarlo desde el MSX.

4. CONCLUSION

Esperamos que Dumas resulte de utilidad para todos los usuarios de MSX, que con una sola tarjeta satisfarán sus necesidades de memoria, comunicación y almacenamiento. La gran ventaja de Dumas sobre otros dispositivos, reside en la sencillez de uso. Un solo cartucho, todo cubierto. Un MSX2 con 64k de Memoria (especificación mínima del MSX2) podrá disfrutar de Dumas en toda su plenitud, sin engorrosos expansores, abaratando así a la larga el coste desembolsado en la ampliación. Y si no, al menos podréis decirle a vuestro amigo PCero: ¿USB? Tengui.

Néstor Soriano

KONAMITECA



RC705
Super Cobra
Konami 1983
8kb ROM

Super Cobra, desde la recreativa

Después de que en 1981 Konami sacara el videojuego *Scramble* y, aprovechando el motor de éste, la compañía modificó algunos detalles y lanzó, el mismo año, otro título de características casi idénticas a éste último, había nacido *Super Cobra*, la secuela de *Scramble*. El hardware que utilizaba la recreativa para ambos juegos se componía de dos Z80 y dos PSG, así que en 1983 Konami adaptó *Super Cobra* para nuestros MSX con la mitad de recursos utilizados por la máquina original.



Captura de la recreativa



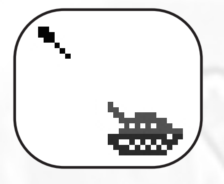
Captura de la versión MSX

El juego

Super Cobra es un matamarcianos o *shoot'em up* con un planteamiento clásico y sencillo. Debemos pilotar un helicóptero militar a través de las lineas de defensa enemigas e infiltrarse en su base, situada al final de cada etapa, donde se encuentra un cargamento que debemos robar; como es lógico pensar, el camino hasta dicha base será díficil de cruzar ya que intentarán por todos los medios derribar nuestro aparato. La acción se desarrolla a través de un escenario que discurre de derecha a izquierda y que a la vez se divide en zonas o etapas de 100 millas de distancia cada una. Cada misión de infiltración engloba cuatro etapas: dos a través de las montañas, una gruta y otra etapa de montaña donde se sitúa el cargamento de la base enemiga que debemos recoger.

Fuerzas enemigas

Los enemigos pueden dividirse entre aéreos y terrestres, éstos últimos se encuentran situados estratégicamente por toda la cordillera y podemos encontrar los siguientes tipos:



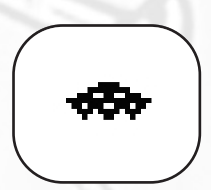
Tanques - Repartidos por toda la montaña, permanecerán inmóviles. A partir de las 300 millas recorridas los tanques dispararán ráfagas de proyectiles perforantes antiaéreos siempre que nos encontremos cerca de ellos. **50** puntos por unidad destruida.



Misiles antiaéreos (rojos) - En cuanto nuestro helicóptero entre en su radio de alcance, los misiles serán lanzados rápi-

damente. La trayectoria de este arma es parabólica en muchos casos por lo que dificulta nuestra maniobra de evasión, aunque también pueden tener un lanzamiento completamente en vertical. Si destruimos el misil en tierra obtendremos **50** puntos y si lo hacemos una vez lanzado obtendremos el doble.

Misiles de caída libre (amarillos) - Situados en interiores de grutas, estos misiles tratarán de barrernos el paso dejándose caer sobre nosotros. La trayectoria es sencilla de detectar porque se trata de una caída completamente vertical, pero para incrementar la dificultad, en etapas superiores tienen un retardo del momento en que se dejan caer, por lo que nos puede llegar a confundir y no calcular bien el momento justo para pasar por debajo de ellos o destruirlos. Al igual que sucede con los otros tipos de misiles, obtenemos **50** puntos por cada misil destruido en tierra y **100** por los destruidos en vuelo.



Entre los enemigos aéreos se encuentran formaciónes de platillos volantes que, como de Kamikazes se trataran, intentarán derribarnos estrellándose contra nosotros. Son bastante escurridizos, por lo que habrá que ir con cuidado y afinar la puntería o recurrir a nuestra rapidez de movimientos si no logramos alcanzarlos. Estos enemigos solo aparecerán durante la segunda etapa de cada misión de infiltración. Obtenemos **100** puntos por cada platillo derribado.

Objetos para recoger

Depósitos de carburante: nuestro helicóptero es una máquina muy sofisticada pero con una autonomía muy limitada; es por esto que es imprescindible llenar el depósito de combustible siempre que tengamos la ocasión. Destruyendo los depósitos (marcados con una ***"F"***) que el enemigo tiene situados por toda la montaña recuperaremos nuestro nivel de carburante. Si nos pasamos uno de estos puntos y no lo destruimos, nuestra última oportunidad de mantenernos en vuelo será recargar en el siguiente.



Arsenal enemigo: es el objetivo de cada misión. Hay que recogerlo con nuestro aparato, sin destruirlo. La bonificación es de **3000** puntos.



Valoración

Super Cobra es un matamarcianos sencillo, algo aburrido y no llega a enganchar del todo al jugador. Al principio, la dificultad puede parecer elevada, pero con la práctica y debido a la repetividad de juego, se puede llegar a dominar perfectamente. Gráficamente es correcto pero escasea la variedad de enemigos y escenarios. A nivel sonoro tampoco es muy espectacular ya que se queda en unos pocos efectos de sonido, no muy brillantes. Todo está ajustado para los 8 kb que ocupa la ROM.



Puntuación sobre 10



SECRETOS MR. GHOST

¡Ahora un poco más fácil!
;>

Sin duda un juego difícil, podemos no obstante hacer uso de ventajas incluídas por sus creadores.

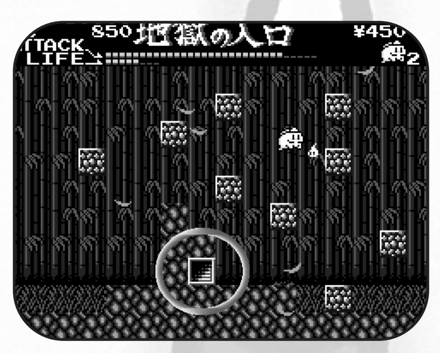
La más representativa y quizá poco conocida son sus HABITACIONES OCULTAS.

La norma general es que existen 2 de estas habitaciones por cada fase: la primera antes del semiboss (que podríamos llamar "primera mitad de fase"), y la segunda entre el semi-boss y el bigboss final (o segunda mitad de fase). Esta norma se cumple en las fases 1, 2, 3, 6, y 7.

Como excepciones a la regla, en la cuarta fase ambas habitaciones están en la primera mitad (antes del semiboss)... y en la quinta fase sólo hay 1 habitación oculta. El porqué, no lo sé... quizá para despistar un poco.

Accediendo, en fin, a estas habitaciones se puede conseguir, primero, un buen número de monedas grises (las más valiosas).

Tras recoger éstas lo más rápido posible (pues desaparecen enseguida), hemos de romper el mayor número de



Pantalla 1 habitación secreta 1





Pantalla 3 habitación secreta 1



Pantalla 1 habitación secreta 2



Pantalla 2 habitación secreta 2



Pantalla 3 habitación secreta 2



Pantalla 2 habitación secreta 1





Pantalla 4 habitación secreta 1





SACOM

bloques.

En ellos, como en el juego normal, encontramos: corazones para recargar vida (el item más interesante sin duda), relojes para parar el tiempo (lo cual te da un respiro al salir) y otros items (monedas de 100 pts, recargadores de puntos-ataque a un precio de 300 pts, escudos por un valor de 500 pts...)

No hay que preocuparse por los puntos de ataque -los amarillos-, pues son ilimitados desde el momento en que se entra. Esto es así porque dentro de estas habitaciones hay que romper muchos bloques, y muy rápido. Tanto más cuanto más avanzada sea la fase (para encontrar interesantes items ocultos).

De hecho, otra razón para entrar en estas habitaciones ocultas es que se obtiene un tiempo extra para recargar un poco la barra de puntos de ataque. Todo son ventajas. :)

En resumen: acceder a una de estas habitaciones y exprimirla al máximo puede alargar bastante la vida de nuestro fantasma favorito. Y así se elevan las posibilidades de alcanzar fases avanzadas e incluso ver el bonito ending.

Para acabar, otro consejo general que nada tiene que ver con habitaciones ocultas: suele ser recomendable llegar a los bosses con la barra de puntos de ataque lo más llena posible. Tampoco conviene menospreciar el item que por 300 pts nos recarga la barra de ataque cuando ésta se acaba (y podemos acumular 2 de estos items en reserva).

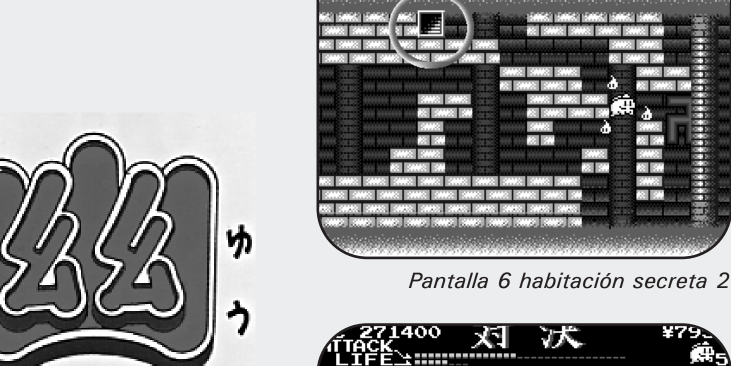
¡Suerte, y animáos a jugar! ¡No os arrepentiréis!
;>

Sutchan.





Pantalla 4 habitación secreta 2



Pantalla 6 habitación secreta 2



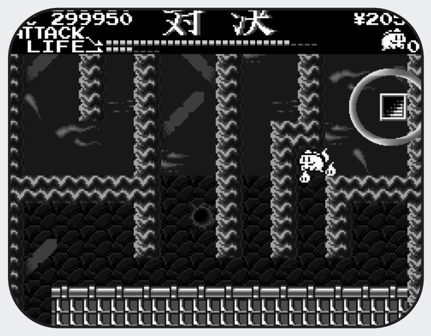
Pantalla 5 habitación secreta 1



Pantalla 7 habitación secreta 1



Pantalla 6 habitación secreta 1



Pantalla 7 habitación secreta 2

Bussum 2005

Fiel a su cita anual, Laurens Holst vuelve a organizar un encuentro de MSX en Bussum, a unos pocos Kms de Amsterdam. Consolidándose como uno de las reuniones más populares de Holanda, vuelve al mismo emplazamiento de las últimas ocasiones.

La asistencia era la esperada, aunque no podría dar una cifra exacta. Probablemente se pasaría sobradamente la cincuentena de usuarios. La distribución, la habitual en Bussum: 4 salas no muy grandes y un pasillo que las conecta.

En la primera de las salas se encontraba el stand que nunca puede faltar en encuentro holandés y que no es otro que el del MRC. Muy amablemente se ofrecieron a colocar nuestras call MSX Special Bussum Edition para su venta. También podían comprarse in situ las famosas camisetas con el logo MSX. Éste fue el emplazamiento escogido para organizar el concurso de demos en una única línea de Basic. A su lado estaba Bazix, donde podíamos encontrar un MSXOneChip ejecutando varios juegos. Es interesante saber que van a relanzarse clásicos a través de WOOMB incluso con los manuales originales traducidos.

En la misma sala estaba el stand de TNI aunque, realmente, sólo estaba allí Laurens Holst, organizador del evento. No tenían mucho que enseñar o yo no supe qué encontrar.

Sin duda era la sala más suculenta que podía encontrarse, en cuanto a stands. Además de los ya mencionados estaban presente un par más. El primero era un clon del stand de



El stand de DarkStone con los MSX tuneados



Stand del emulador OpenMSX



Nos han copiado el stand de segunda mano



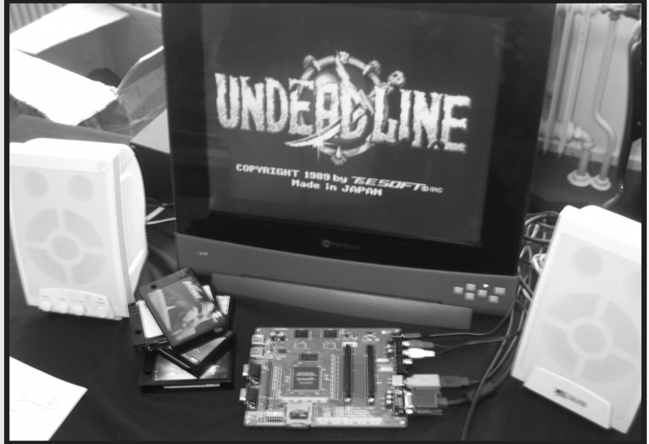
Bitwise presentaba la promo de Dahku





El stand de Delta Soft en la recta final de su Konami Quiz 2

segunda mano de las reuniones de Barcelona, aunque totalmente dedicado a las ventas de una única persona, MSX Club Groningen. A su lado, el stand de Bitwise. Demasiado PC encontrábamos en este último, si bien estaba presente una de las pocas novedades que la feria ofrecía: la promo de Dahku. Junto a él estaba BombJack, la otra producción de Kralizec.



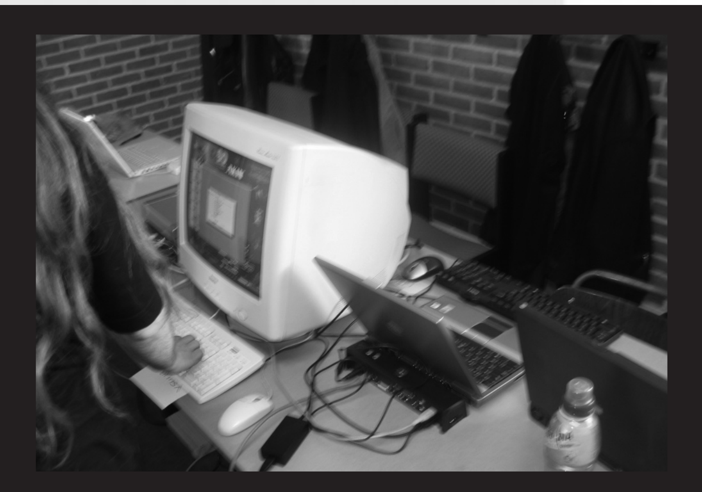
El MSX One Chip cargando un juego de MSX2

Dejando la primera sala nos encontrábamos con stands en el pasillo, lo que no deja de ser extraño. Allí estaban los stands de los chicos del OpenMSX, con el emulador a pleno rendimiento, y el RemcoZ, que vendía revistas holandesas antiguas y algún que otro material del estándar. También nos encontrábamos el stand de RenovatiO, que han "saltado a la fama" con lo que será su nuevo juego "Space Manbow 2". Mostraban una demo del mismo, para el disfrute del personal.

La segunda sala ofrecía otros dos stands. El primero el de DeltaSoft, quienes mostraban la demo de lo que será su nuevo juego, Konami Quiz 2. A falta de músicas para algunos niveles, parece que está realmente avanzado. El segundo era el stand de MSX Worldwide (Totally Chaos Team) - HCC MSXgg, con un bien conocido usuario, Rinus Stoker. También contaban con diverso material de Padial y juegos como el Kyokugen.

La tercera sala estaba compuesta por los grupos Darkstone y por BodyHammeR. El stand de Darkstone no pasaba desapercibido por sus MSX "tuneados" y por cómo engalanaron las mesas. Sjoerd (BodyHammeR) estuvo redactando su ya famoso "artículo sobre la reunión en tiempo real". En el stand de HCC MSXgg encontrábamos un Sony G900P con su módulo genlocker y un LaserDisc conectado.

La última de las salas tenía posiblemente el que era el stand más grande, el de Sunrise. Como novedades traían su



El emulador OpenMSX



Un Sony G-900 con Laserdisc


RecomZ vendiendo revistas

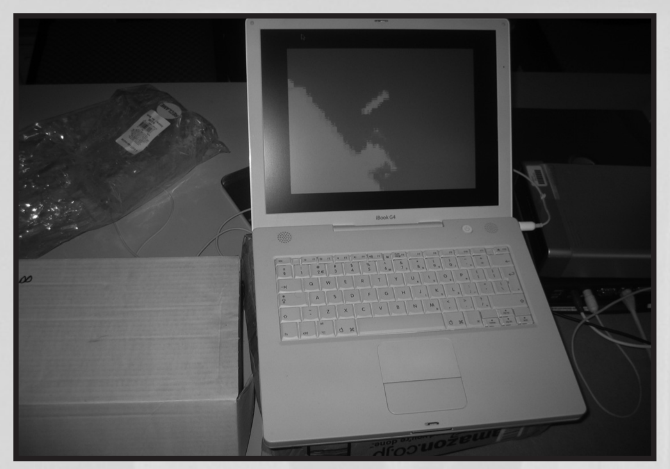
"MSX Game Reader", el cual posee las mismas cualidades (y debilidades) que la versión de ASCII pero a un precio muy inferior, 75 euros. Junto a éste, otra de las novedades presentes en la reunión: Arranger - The Compile Works #1 y #2. Son 2 CDs y 4 discos con recopilaciones de músicas de Zodiac (ahora The Arranger Team). Si hay algo que no entiendo son las recopilaciones de músicas en MP3, un formato no apto para la música por su pérdida de calidad. Seguro que hay otros formatos que podrían usarse y con los que se obtendría una mejor calidad.

Para terminar nos encontramos con un muy interesante stand, el de Jetze Mellema. Mostraba parte de su colección de ordenadores MSX, con auténticas rarezas de oriente próximo y también de Rusia.


El stand de Totally Chaos con sus panfletos

La reunión se alargó bastante aunque este año no contó con la famosa "Maratón". No obstante, a última hora fue el tiempo de comer unas pizzas con los que todavía aguantaban. Acto seguido era el momento de recoger y marcharse de allí, tras un interesante encuentro. Las charlas que pude mantener por allí fueron numerosas y sirvieron para enterarme de cómo está realmente allí el sistema. Por lo que me contaron desde Bazix, estaban convencidos de que el OneChip MSX saldrá, de uno u otro modo. También supe, por parte de su creador, que el Compass 2.0 no está muerto y que en un futuro (y sin marcarse plazos) estará disponible. Espero que esto pueda cumplirse, ya que las novedades que allí me enseñó prometían mucho y hacían al programa más interesante si cabe.

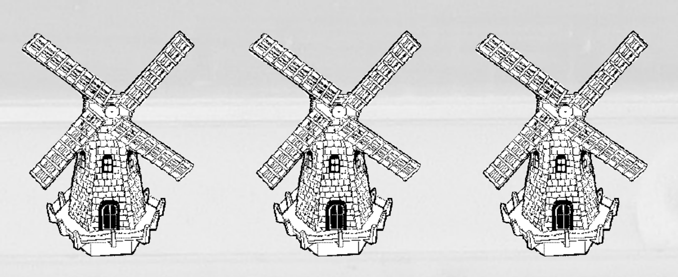
Cabe destacar y, contrariamente a lo que sucede en España, todavía quedan bastantes grupos organizados allí. Es una cultura de "club" que aquí, salvo excepciones, ya no se mantiene. Espero que podamos copiar en parte ese estilo porque ayudaría mucho al MSX en España. Por contra, no parece que las novedades las vean con tan buenos ojos como nosotros, es decir, noté un distanciamiento evidente entre los que están en un stand y los visitantes. No parece haber mucha expectación por lo que la gente presenta, una pena.


Un MAC iBook emulando una demo de MSX

Destacaría la presencia de personajes "ilustres" de la "scene" europea que no esperaba encontrarme allí como Jon de Schrijder. Esperemos que vuelvan con fuerzas renovadas a terminar lo que un día comenzaron. No obstante, también hubo ausencias a remarcar como las de Hans Otten o Patriek Lesparre, ellos sabrán porqué.



Versión europea del MSX Game Reader






VIDEO RAM: 128K







VINTAGENARIOS 3

-Juntos y revueltos-

Y ¡Plas!, y voy, y acudo, y entro, y me emociono, y disfruto... y vienen el Saeba y el Kaneda y ¡Pum!, me pillan, me embaucan, me compran y ¡Zas! yo pico, cedo, caigo, y aquí estoy relatando lo que ha resultado ser esta tercera edición de Vintagenarios para Call MSX (que digo yo que si lo hace un spectrumero quedará menos "colorido", pero en fin...). Y es que a estos chicos no se les puede decir que no, aún no sé si fue por sus caritas lastimeras de editores sin artículo, por el ejemplar que me regalaron o por sus promesas de fama y gloria eterna.

El primer fin de semana de noviembre celebramos ya la tercera edición Vintagenarios, celebrada esta vez como actividad anexa a la BcnParty (party scener que ya acogió años anteriores la Ru de la AAMSX en Barcelona).

No sé si hará falta presentación, pero para los despistados que no lean la prensa económica diariamente, comentaré que Vintagenarios es la party retro multisistema, organizada por MATRA y heredera de la Atari Party de nuestro amigo Tito Teclado. Las dos ediciones anteriores se celebraron, aún con la doble denominación "Atari Party ? Vintagenarios" en la localidad valenciana de Torrent, y aunque personalmente no pude asistir a ellas, de lo leído y comentado puedo deducir que a pesar de su cambio en lugar y organización sigue manteniendo ese espíritu que originalmente creó esta party: libertad plena para hacer, compartir, aprender y disfrutar entre todos los asistentes. La única regla continúa siendo: nada de sistemas actuales y/o emulación bajo ellos (u otras prácticas masturbatorias).



Sala principal con la proyección de demos en la pantalla gigante

Como novedad, y tal como ya he comentado, esta edición se celebró como actividad anexa a la BcnParty. Esto no significa necesariamente un cambio permanente de localización de Vintagenarios para pasar a celebrarse en Barcelona a partir de ahora, si bien a buen seguro que la organización habrá tomado buena nota del número de asistentes y las facilidades que se generan a los mismos al contar con las infraestructuras de la BcnParty. Prudente como corresponde, S.T.A.R. no aventura ni lugar ni fecha para la siguiente edición.

Una de las mejores "infraestructuras" citadas con la que contamos los asistentes fue sin duda el trabajo de organización de Napalmsx, miembro del staff de la Bcn y encargado de acomodar las actividades de Vintagenarios en el programa general de esta party. Desde la mesa de acreditación Napalmsx ya te daba personalmente la bienvenida y te acompañaba en todo lo que necesitases, derrochando hospitalidad.

Vintagenarios contó con un local adyacente y separado del resto de la BcnParty. Así, aunque los asistentes a cada uno de estos eventos tenían acceso libre al otro, la relación entre los mismos fue más bien escasa. Quizás se salvó por la programación de un par de actividades retro dentro de esta party scener: una maravillosa y bien seleccionada proyección de demos actuales para máquinas de 8 y 16 bits realizadas por Napalmsx, y un par de competiciones sceners para estas plataformas que no consiguieron animar a muchos creativos a participar en las mismas. También hubo quien comentó la dificultad de integrar una reunión como Vintagenarios en una party de espíritu scener como BcnParty (en donde por ejemplo, al contrario que en aquella, no se permite jugar), y quizás aquí cabría criticar una falta de esfuerzo por la organización de Vintagenarios en potenciar actividades scener en este evento, lo que a buen seguro no sólo hubiera ayudado a una mejor integración con el resto de

BcnParty sino que podría suponer un buen apoyo a la producción retro-scener en España, muy debilitada actualmente y que podría contar con la BcnParty como una buena plataforma de despegue.

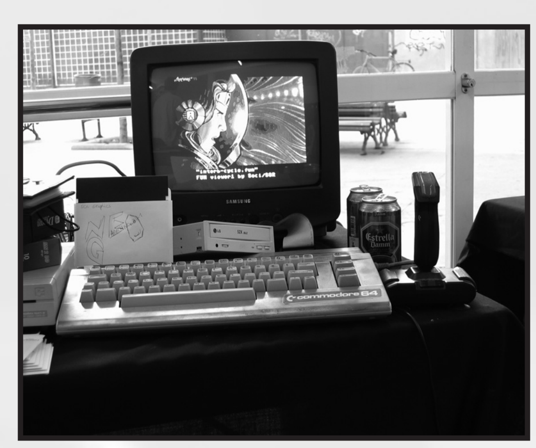
Visitantes en la sala Vintagenarios

Las actividades desarrolladas en Vintagenarios sólo pueden ser comentadas a posteriori, pues es tradicional en este evento la ausencia de programación previa clara y detallada, lo que en cierto modo es marca de identidad de este evento y le da un regustillo "libertario" que no se encuentra en

Tito Teclado orgulloso de su Atari

otros. En esta edición, de entre las máquinas que los asistentes llevaron, nos encontramos con una representación de varias y muy variadas plataformas: MSX, Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, Atari ST, una consola CBS Colecovision, e incluso una Nintendo Gamecube que alguien logró colar ahí por un momento. Con estas herramientas, o mejor dicho alrededor de ellas, la party estaba servida durante 31 horas ininterrumpidas llenas de partidas a juegos de entonces y ahora, visualizaciones de demos (especialmente en la esquina commodoriana, ahí se nota las raíces...), animadas conversaciones sobre el estado del arte de las distintas plataformas y la afición en general, y cualquier otra actividad que espontáneamente surgía entre los asistentes, entre los que continuamente reinó el buen ambiente y camaradería.

Tito Teclado nos puso al día a los desconocedores sobre la plataforma Atari ST, Silenci se maravillaba y nos asombraba a todos con la última beta de SymbOS en su Amstrad CPC (a falta de conocer algo más de sus interioridades, este nuevo sistema operativo está creado para por lo menos sorprender en su aspecto estético, además de representar una oportunidad de resurgimiento para esta plataforma), Napalmsx le pegaba a la tecla modificando algún efecto de sus demos para MSX, Zyloj competía desesperado con Injaki a varios juegos en su Spectrum +2E con Compact Flash (desesperado por encontrar un juego en el que el negado de Injaki se manejara mínimamente, quiero decir), los commodorianos Peskanov y Almighty God -que realmente hicieron migas por sus intereses comunes en la demoescena de C64- se afanaban por mostrarnos las capacidades que las demos han sacado y sacan al no-tan-conocido-en-España C64, amén de deleitarnos con varias historias y curiosidades sobre esta máquina... Entre todo esto MATRA montó su stand de venta con los productos habituales y... un par de novedades: el juego Dahku de Kralizec para MSX2 y... ¡¡La reaparición estelar de Miss Z-0!! (que sí, que vale, que ya la conocéis, pero tened en cuenta el shock emocional que para un spectrumero como yo supone verla, tocarla y cerciorarme que de es algo más que una entelequia, un ser ficticio fruto de excesivas lecturas de páginas web y resúmenes de Ru MSX?eras de antaño!). Personalmente me alegro mucho de poder haber conocido a Miss Z-0, muchos años después de haber intercambiado algunas palabras en el entonces nuevo foro de Usenet es.comp.sistemas.siclair. Del juego de



Un Commodore 64 en funcionamiento

Kralizec no puedo comentar mucho, pues como ya avisé por otras partes no soy nada jugón y apenas le hinqué el diente, eso sí, auxiliado por Ramones que amablemente me iba guiando por las escasas pantallas por las que fui capaz de pasar. Así que como mero espectador lo único que puedo señalar es que visualmente el juego resulta muy atractivo, y a juzgar por el olor a vicio que se respiraba entre los jugadores que se marcaron una competición con él seguro que realmente engancha. Eso sí, desconozco la catalogación que el juego ha recibido por sus contenidos de sexo, violencia o flashes multicolores que vuelven epilépticos a los niños.

El matroso llevó consigo el último número de la revista First Generation, e incluso repartió entre todos los asistentes a BcnParty un ejemplar de un



También hubo lugar para los añejos del Amstrad

número anterior, cual camello a la puerta de un colegio. Pero hete aquí que no era la única sorpresa que nos tenía preparada, y así el sábado por la noche nos atacó por sorpresa con la presentación de las novedades matrosas para esta temporada. Si eres lector de Call MSX supongo que a estas alturas ya estarás al tanto de lo que se cuece en la guarida de MATRA, pero por si sales de tu cueva sólo para buscar alimento y comprar esta revista, te informo de lo que se trata:



El Dahku corriendo en un Panasonic A1WX

·Cartuchos de juegos para MSX, con la habitual calidad en el acabado estético de MATRA (muy chulos, sí señor, con sus esquinas redondeaditas y tal...) y otras interesantes novedades en forma de hardware adicional personalizable para cada juego a publicar: accionadores, conexiones para otros dispositivos externos, y aquel que más sensación parece causar -chip de sonido custom que promete nuevas experiencias auditivas-.

·DUMAS; el que puede ser el mega-proyecto hardware español del momento. Cartucho de ampliación con tres funcionalidades para MSX: ObsoNet (interfaz ethernet), ampliación de memoria, e interfaz USB (sí, lo leíste bien) para conexión de dispositivos de almacenamiento externo y otros dispositivos (cuando se creen los drivers adecuados).

La presentación de ambos proyectos (aún están en esa fase) se hizo con toda la parafernalia matrosa al efecto, y a juzgar por las caras y exclamaciones de éxtasis orgiástica del respetable esa noche consiguió llegar al corazón y a los sueños húmedos de los asistentes, en espera de llegar a su bolsillo.

Ese mismo día disfrutamos de una interesante charla de la gente del programa de radio "Game Over", emitido en Ona Catalana hasta que recientemente cambios en su gestión lo ha sacado de antena. Game Over, programa centrado en el mundo de los videojuegos, ha mostrado varias veces su interés por el mundo retro y su actualidad en el panorama general de los videojuegos.

Tras ellos, Injaki de RetroEuskal (un servidor, vamos) presentó este evento anual que se celebra junto a Euskal Encounter cada verano en Bilbao. Habló sobre su experiencia como organizador de un evento retro, con algunos consejos para quienes deseen lanzarse a crear nuevos eventos a lo largo de la geografía española - a quienes animó a hacerlo- basados entre otras cosas en su visión de la actualidad de la afición y su futuro cercano.

La asistencia a Vintagenarios fue muy variable a lo largo del día y medio que duró, si bien la sala nunca quedó desierta. El ambiente fue en todo momento amigable, y muy distendido incluso entre gente que se conoció allí mismo. Os echamos de menos a los que no pudisteis asistir, ojalá la próxima edición podamos contar con vosotros, y mientras tanto... id concienciado a vuestras agendas, obligaciones, jefes y parejas. ¡Que lo primero es lo primero!

Injaki
injaki@retroeuskal.org

Referencias:

·Web de Vintagenarios:

http://www.vintagenarios.org

·Web de bcnParty:

http://www.bcnprty.org

·Fotos de Vintagenarios-3 o fotos de RetroEuskal:

http://ww.retroeuskal.org (sección "fotos")

Fotos de Xenon Soft:

http://www.perugorria.unlugar.com/bcn101/page_01.htm

·Conferencia "RetroEuskal: una party en expansión" presentada en Vintagenarios-3 (y otras conferencias y contenidos de RetroEuskal): buscar la cadena "retroeuskal" en la red Emule.


AAMSX
Asociación Amigos del M.S.X.
3 de diciembre
MSX
BATMAN
JUSTICIA DIGITAL
HISCORE
play less
ATARI
CALL

LA MULANA

Parecía impensable que volviéramos a ver un juego con las mismas características de los grandes clásicos de la casa Konami de mediados de los ochenta. Pero aquí está, se llama La Mulana y como podréis apreciar al jugar podría pasar por cualquier RC de la firma nipona.

Algo que siempre me había llamado la atención en los juegos japoneses era el guión de muchos de ellos, o profundizando más, en qué se inspiraban a la hora de desarrollar un juego. Pero centrándonos más en nuestro sistema Msx podemos ver reflejados en muchos juegos anécdotas que no deberíamos pasar por alto tan a la ligera. Y vamos a ir al grano.



Hay un tipo de juegos, más bien de aventuras, Rpg's y Avg's que su planteamiento está basado en un concepto esotérico de tradiciones milenarias. Culturas desaparecidas hace milenios pero que la arqueología moderna ha vuelto a rescatar y nos hemos encontrado con misterios que nos causan impresión. Nos preguntamos cómo ciertas culturas que se desarrollaron en una época en la que no había grandes conocimientos técnicos pudieron levantar semejantes edificaciones, tales como pirámides.

Una teoría (cada uno es libre de pensar lo que quiera) que va ganando terreno a la historia oficial es la de la existencia de una cultura extraordinaria anterior al último deshielo de hace once mil años, la cual originó la subida del mar en 120 metros e inundó una vasta zona de tierra quedando los continentes actuales como el resultado de la tierra más elevada. Casualmente esta fecha científica corresponde con la mencionada por Platón en cuanto al mito de la Atlántida y muchas culturas nos hablan de un diluvio universal que propició el comienzo de la historia de nuevo.

Así es muy posible que construcciones como las pirámides sean de una fecha anterior a lo que oficialmente se nos tiene dicho. El caso es que no todas las construcciones antiguas son antediluvianas, por supuesto. Pero algunas parece que rescatan un conocimiento heredado que ha ido involucionando progresivamente hasta perderse.

Un claro ejemplo de donde quería llegar es por ejemplo los famosos Moai de la isla de Pascua. Se sabe que se esculpían directamente en la roca y luego se trasladaban a diferentes lugares de la isla. La historia oficial propone que eran arrastrados con troncos y luego los levantaban. Viendo lo que pesan similares mastodontes y que no existen árboles cualificados en la isla para tal plan, uno queda perplejo. Según la tradición eran levantados gracias al mana, una especie de magia espiritual que haría posible que "volaran" desde la roca hasta el destino. ¿Cómo creer semejante hecho? Así, los guionistas de Konami supieron hacer en su juego Gradius una divertida adaptación. Nos sitúan a los Moai en un planeta lejano al nuestro, con vida propia. Y si vemos el Parodius de Snes el cachondeo ya es manifiesto. Un Moai aparece como un proyectil volando por el espacio.

Más ejemplos de la admiración por este pasado de nuestro planeta podría ser el King's Valley. La excusa es buscar tesoros y sortear momias. Pero ante tan sencillo objetivo se esconden los misterios más maravillosos. Estamos dentro de las pirámides, una obra colosal que resulta ser el reflejo gráfico de la constelación de Orión en la Tierra si las miramos desde el cielo. Curiosamente en muchas momias se han encontrado restos de cocaína al analizarlas, algo aparentemente absurdo

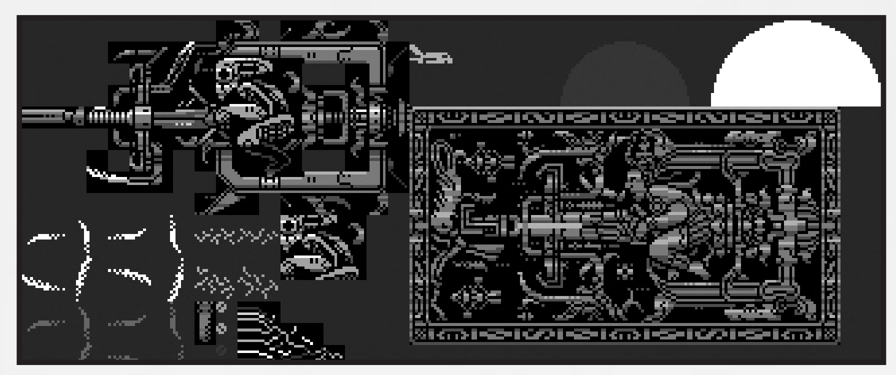
ya que sólo existía en América.



Orión en la Tierra (Al Gizeh)

Otros juegos como Treasure of Usas también nos llevan a ruinas míticas como Mohenjo Daro. Parece que fue la primera capital postdiluviana en el valle del Indo y cuyos habitantes fueron exterminados por un pueblo nórdico que posteriormente sería el hindú y que recoge datos misteriosos sobre su pasado en sus antiguos Vedas o libros sagrados.

Todo esto son pequeños ejemplos de la influencia de arqueología, mitología y ciencia que han generado en guionistas de videojuegos. Y parece ser que todo esto lo recoge el autor de La Mulana para crear un gran juego basado en la fascinación de un viaje por Egipto más el profundo conocimiento y admiración por los mejores clásicos de Konami. Ha creado un videojuego con una atmósfera asombrosa dada la documentación de la que se ha valido. Echando una ojeada por su carpeta de gráficos (muy similares a cualquier editor gráfico como pueda ser al Age) uno se da cuenta del prodigioso proyecto que tenemos ante nosotros. Emana profesionalidad, los gráficos no son fruto del azar, sabe muy bien qué significa cada dibujo, y a veces lo lleva más allá de la simple documentación. Investiga, razona y sabe darle su propio toque de creencia o humor. Es el caso del gráfico de la archiconocida tumba de Palenque, la cual no sólo está dibujada sino además interpretada. Por si no conocen la historia les haré un resumen. Fueron halladas las ruinas de la ciudad maya de Palenque, la cual tiene algún detalle oriental (construcción similar a una pagoda). En un templo se halló una tumba que contenía una losa que fue llamada "del astronauta" y que suscitó interpretaciones peculiares. Aunque quizá lo más misterioso fue el cadáver de Votán, un personaje tipo Jesucristo de las Américas, que no correspondía con las características físicas del resto de los cadáveres mayas.



El alien de Palenque en La Mulana

Pues viendo esta losa y viendo el gráfico del autor de La Mulana ustedes se harán una idea de la propia interpretación del autor. A mí me parece muy divertida, muy en la tónica de lo que hizo Konami con los Moai. Aunque si se compara dicha losa con cualquier otro dibujo similar del propio Palenque quizá no se tenga tan claro que lo que haya representado en la losa sea un astronauta dirigiendo una nave espacial. Pero bueno, ahí queda el misterio, y sobretodo uno se dará cuenta que el autor del juego es una persona muy culta y a la vez con capacidad de dar un toque de humor.



Famosa losa de Palenque con el misterioso "astronauta"

Y ahora que me fijo en la supuesta "nave espacial" de Palenque, me empieza a recordar a cierta nave de otro juego de Konami llamado Quarth. A lo mejor sólo son imaginaciones mías, pero después de haber aguantado este rollo arqueológico vamos en sí a los entresijos de este juego.

EL JUEGO

Ante todo decir que estamos ante un juego para ordenadores PC y no MSX. Sé que los más puristas se podrán quejar con razón de que dicho título no debería comentarse en esta revista, pero ... es un juego de MSX.

Nada más ejecutar el .exe y ver los logos empiezan a llenarse nuestros ojos de las primeras lágrimas del día. Es como una regresión en el tiempo a la época dorada de nuestro sistema. Muchos usuarios se sentirán de nuevo en plena infancia y ante su flamante ordenador con un juego Konami que era la envidia del resto de ordenadores de 8 bits de la época.

El creador de este juego es el grupo GR3 Project, quién ya hizo una adaptación del Gradius 3 para Pc. En esta ocasión nos presentan un juego el cual te puedes bajar libremente de internet pero que se han currado un manual de instrucciones idéntico a como lo hacía Konami en sus años mozos. Sigue la misma estética, por no decir la misma

tipografía. Hacen una gracia sustituyendo el logo de Konami por Kobami, que más bien es un elogio. Las ilustraciones que encontramos en este manual son de dos tipos : una ilustración realista para la portada y para la presentación de personajes principales y jefes finales. Estos están dibujados a tinta y tienen cierta similitud con los dibujos del manual del Parodius (al estilo gráfico me refiero). En cambio, para representar la acción del juego usa unos dibujos humorísticos más parecidos al estilo del Higemaru. Y ya por último, sin marcharme del manual, en la última página de éste hay un texto en japonés que solamente he podido leer la parte en katakana, se refiere en la primera frase al archiconocido calendario azteca, que no deja de ser la herencia del calendario maya y que en una de sus predicciones, la que se refiere en este texto, en el año 2012 justo el 22 de diciembre, se acaba un ciclo que constaba de trece baktunes o períodos y que empezó en el año 3113 a.C. durante la civilización sumeria. Parece que a partir de esa fecha comienza una nueva etapa solar en la que los hombres que sobrevivan a las catástrofes naturales que nos esperan intensas hasta tal día tendremos un cambio brusco en el modo de ver la vida debido a un gran acontecimiento.

Ya dentro del juego, el teclado es genuinamente igual al de los konamis de toda la vida. Usamos el látigo con la barra espaciadora, saltamos y subimos escaleras con la tecla "Up" y entramos en las casas y bajamos con la tecla "Down". Además con la tecla "M" utilizaremos las subarmas y hará la función de cancelar dentro de los menús. Para pausar el juego cómo no, "F1". Con "F2" tenemos una ventana de items donde seleccionaremos el



F2 - Menú de ítems



F3 - Menú de slots

arma principal y el sub-arma. "F3" tiene un menú MSX que indica el slot (el juego tiene un desarrollo de ir obteniendo cartuchos de konami y combinarlos como si fueran acertijos para poder ir progresando). Con "F4" nos aparece una pantalla que simula el basic del Msx con una chispa de buen humor y donde iremos viendo el mapa del juego según nuestros progresos. Pulsando "F5" accedemos a un menú en el que podemos configurar el volumen y las

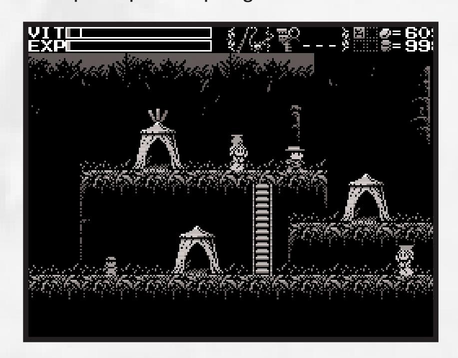


F4 - Ventana del mapeado

teclas. Para salir del juego pulsamos "F11".

A través de un mapa nuestro personaje llega a las ruinas de La Mulana y aquí empieza nuestra aventura. La única pega es que contiene la mayoría de los diálogos en japonés y por eso nos va a costar un poquito el comprender el desarrollo del juego. Así que si no conseguimos que nos hagan una versión en MSX podíamos pedirles a los miembros de GR3 Project que nos lo traduzcan como el menor de los males.

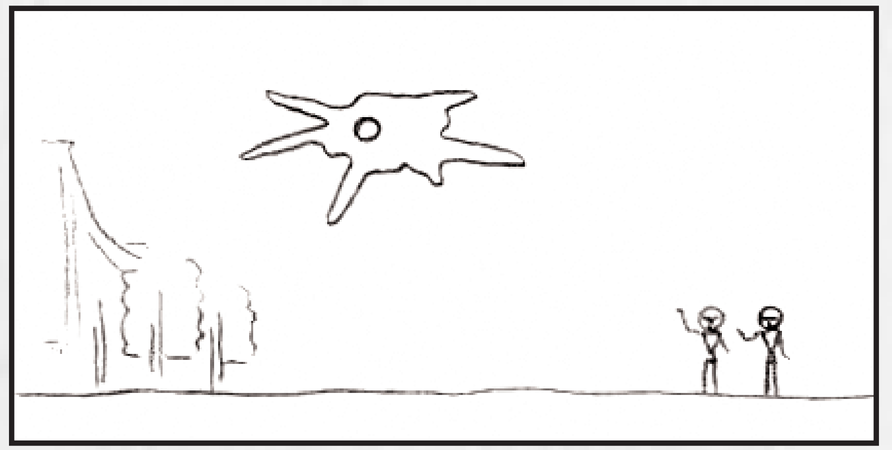
Y empieza el juego, hay como unas pequeñas tiendas donde podemos entrar y hablar o comprar artículos siempre que dispongamos de dinero.



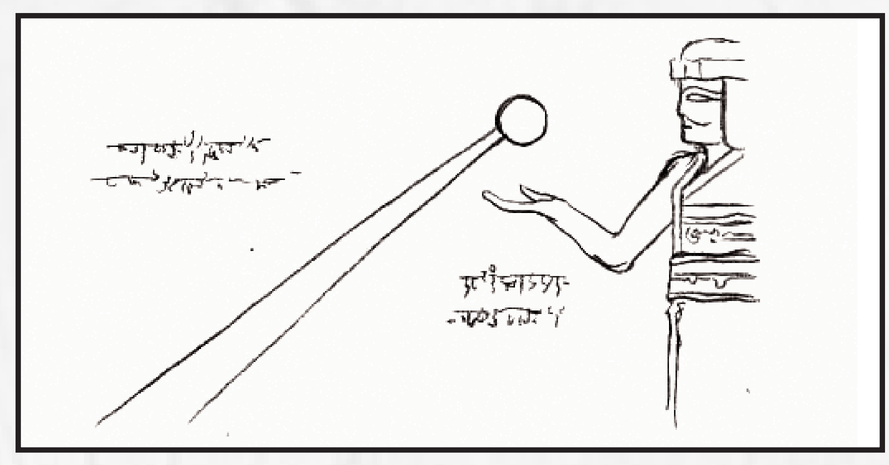
Pantalla de inicio de juego

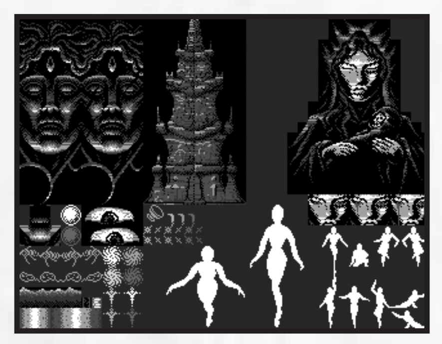
También hay personajillos caminando pero no parece que podamos hablar con ellos. Así no queda más remedio que caminar hacia la derecha e ir subiendo a base de saltos por las diferentes plataformas, al tanto de no ser golpeados por los primeros enemigos y pudiendo eliminarlos con nuestro látigo. A partir de aquí ya es cosa vuestra, pero el juego se va dividiendo en diferentes "mundos", es decir, que vemos claramente que hay cambios notables de decorados cada uno intentando emular un grafismo de las diversas ruinas de las civilizaciones antiguas.

Los gráficos pese a imitar el puro estilo de los MSX de primera



Dibujo interior del manual en el que podemos intuir un ovni y dos humanoides





generación, con sus simples 16 colores son absolutamente geniales, rozan la perfección. Aquí no vale decir que porque es de Pc. Si vemos en la carpeta de gráficos cómo están hechos nos daremos cuenta enseguida que la resolución es lo más parecida posible a los MSX (320X240 píxeles por 256X212 de MSX1) y que los gráficos son brutales, me quito el sombrero. En pocos juegos de similares características podemos ver un nivel tan alto de calidad.

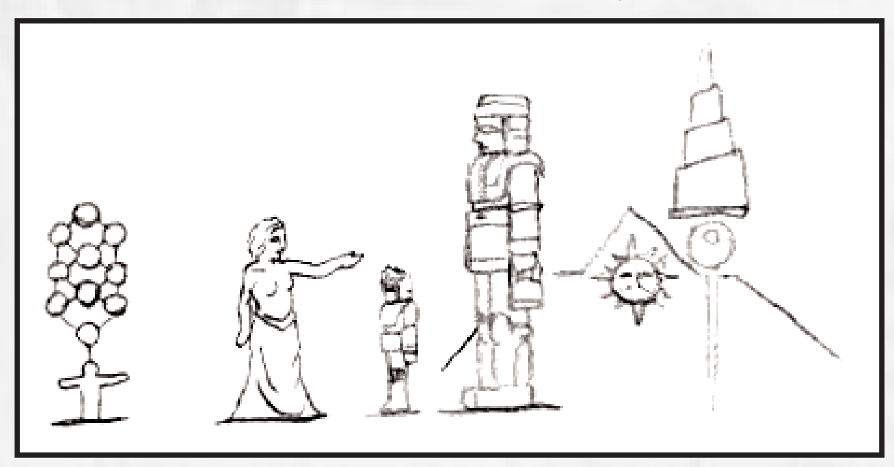
La jugabilidad es genial, nuestro personaje se mueve con una suavidad increíble, los saltos son adorables con un control estupendo, y resuelve la transición típica entre pantallas con un scroll delicioso. Esta quizá sería la cuestión más compleja si se tuviera que hacer una versión fidedigna en MSX.

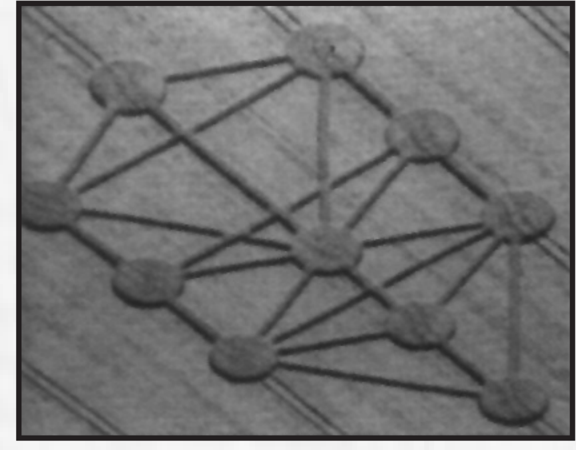
La música es muy buena, intenta emular los sonidos propios del chip SCC utilizando el sintetizador Midi y nos mete de lleno en la acción con melodías muy propias de la ambientación que requiere el juego. Sonido típico de aventura combinado con un toque orientalista al más puro estilo Usas o King's Valley. ¿Algún usuario se ofrece para versionar estos temas en Moonsound?

En fin, que si eres un gran fan de Konami, no te importa jugar en un Pc y te van los buenos juegos de plataformas y aventuras no deberías perderte La Mulana. Muy recomendable, por muy purista del Msx que seamos merece una oportunidad. Y además, es gratis.

Puedes hacerte con él en la página web de GR3 Project.

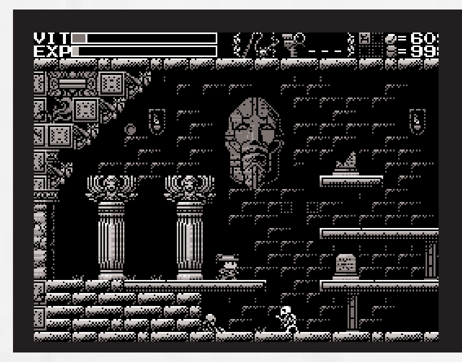
http://naramura.kdn.ne.jp/msx3/g3project/

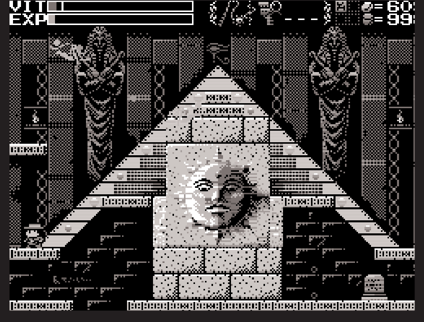


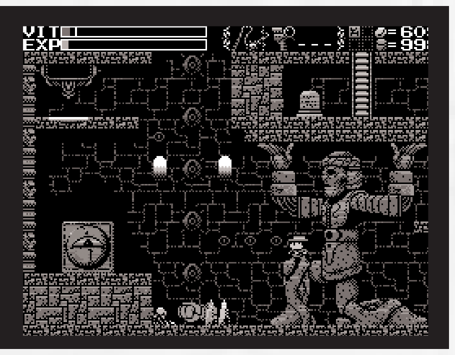


Fijarse en el elemento de la izquierda, es el Árbol de la Vida cabalístico y a la derecha el mismo símbolo en un Crop Circle.

Desde aquí animo a algún usuario que sea capaz de finalizar el juego con éxito para que nos proporcionara una guía de cómo pasar, que sería publicada en un próximo número.







Diferentes pantallas del juego donde se aprecia un apartado gráfico excelente. ¡Queremos este juego en MSX!

MSX DEV'05

Debido a que aún no ha finalizado el concurso no podemos dar a conocer el nombre del vencedor de este año, pero sí daremos un repaso a la historia de este evento y citaremos los proyectos presentados hasta la fecha.

Desde que llegó a la escena del MSX, este joven (o quizá ya no tan joven) usuario de MSX ha ido dando signos de vida no sólo de su persona, si no de novedades para la norma, sobre todo en su primera versión, el MSX-1. Y es que Eduardo Robsy (www.robsy.net/about.htm) empezó con esto del MSX desde el siglo pasado, concretamente en 1985, cuando le regalaron un Sanyo MPC-64. Más tarde comenzaba a aburrirle no formar parte de la magia del sistema, por lo que se propuso meterse en vereda y crear sus propios programas. Mucho tiempo después empieza a hacer gala de lo que ya nos tiene acostumbrado, compartir sus conocimientos, y también sus creaciones, y por ello crea Robsy's MSX Workshop, en el que ha ofrecido prácticamente todo aquello que ha creado simplemente por el hecho de compartir. Sin embargo, participar activamente no debió ser suficiente para él. La escena estaba ciertamente parada en cuestión de programación, o al menos el número de usuarios que programan era, en porcentaje, bajo con respecto al total de éstos, por lo que pensó en que un concurso sería una buena idea para arrancar de los sillones a esos usuarios, con la intención de que hicieran como él, software para la norma, pero siempre para la más básica de ella, nuestro MSX-1.

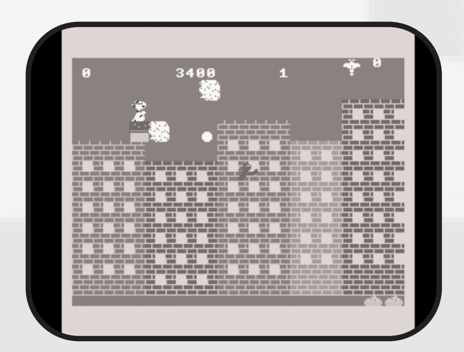
Sin embargo, el primer intento, la MSX-DEV'03 se puede considerar como un buen intento, pero finalmente un fracaso. ¿Las causas? Quizá la novedad, la sorpresa, el no confiar en la nueva figura aparecida, y es que la sombra del vaporware siempre ha estado muy presente en este mundillo, por no hablar de usuarios que han llegado con mucha ilusión y después de usar el bombo y platillo para anunciar buenas nuevas, ha quedado todo en agua de borrajas. Y es que la vida del usuario de MSX es complicada, puesto que suele ser una persona de cierta edad y con responsabilidades, en las que el tiempo no abunda y los proyectos se ven frustrados la mayoría de veces, y hablo por un servidor, que al final ha decidido no abrir la boca hasta que realmente tenga algo hecho, quizá algún día.

La segunda edición, sin embargo, tuvo una acogida mucho mayor, participando en ella figuras conocidas como Armando Pérez (KPI-Ball, BombJack), o Mark II, el que fuera componente de los MATRA, además de por supuesto el propio Eduardo, bajo el sello propio de Karoshi Corp., grupo que formó junto a Jon Cortázar, que hace de grafista como papel principal, aunque también suele encargarse de otros aspectos del juego, como el sonido.

Y ahora, cuando ya parece que los usuarios están empezando a pillarle el gusto a esto de programar, llega la MSX-DEV'05, y en mi modesta opinión, si salen todos los juegos que participan, la verdad es que será el mayor éxito de todas las MSX-DEV celebradas, pues se cuentan hasta el momento la nada despreciable cifra de 23 entradas, de las cuales vamos a comentar las que están disponibles hasta el momento de la creación de este artículo, además de algunas más que, por las capturas de pantalla disponibles, podemos entrever.

Snoopy Town

Un juego extremadamente sencillo, tanto de desarrollo como programativamente hablando, realizado por Andrea Gasparini. Controlamos a un original Snoopy ataviado con un gorro de aviador, y montado en su caseta, con la que literalmente vuela por la pantalla. Los gráficos de fondo son bastante simples y estáticos, y la simulación de scroll parece realizarse con el pintado de unas nubes en movimiento. El juego trata de destrozar unos aviones disparando pelotas desde la caseta.



Decir que el juego es realmente simple y que además tiene ciertos fallos, pues a veces los aviones explotan después de pasar la pelota, otras veces la pelota no se ve y directamente explotan, y los aviones que aparecen en la parte superior del todo son inalcanzables. Como punto bueno, lo realmente retro del juego y el diseño del Snoopy aviador, un tanto gracioso.

Bomb Man

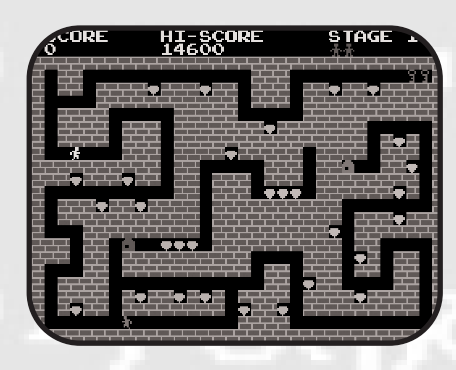
Juego del mismo autor, tiene algo más de chicha que el anterior. Se trata





de coger una serie de bombas antes de que exploten. Dispones de un total de 30 unidades de tiempo antes de que explote la bomba. Cuando la recoges aparece otra bomba aleatoriamente en el mapa y el tiempo vuelve a restaurarse. Así hasta coger todas las bombas con las que pasas a un nuevo nivel. El juego tiene scroll, bastante sencillo pero funcional, y un efecto majo de terremoto cuando explota la bomba, conseguido usando la misma rutina de scroll para mover la pantalla y dar un efecto de temblor. Tiene algún bug, ya que la bomba generada automáticamente puede literalmente comerse parte del mapeado. El juego sigue siendo simple, pero es más elaborado que el anterior.

Lode Run



Andrea ataca de nuevo. El juego consigue en recolectar todo lo que aparezca en pantalla, excepto los enemigos claro, esto es, diamantes de diversos colores, llaves, y casas, estas últimas cuando previamente se ha recogido una llave. El control del personaje se hace un poco difícil porque las teclas no responden del todo bien, pero ayuda que la inteligencia artificial del enemigo no sea muy grande, si no nos cogería siempre. El sonido bastante simple, y creo que el de correr del personaje podría haberse ahorrado por que cansa un poco.

Pair Logic

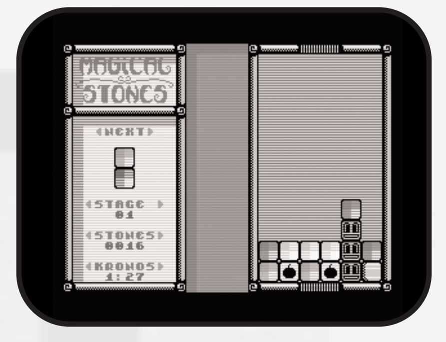


Desde mi punto de vista, el mejor de los que he visto de Andrea, al menos el más adictivo para mí, y es que este juego de memoria siempre ha sido uno de mis favoritos. Descubrir parejas iguales, ocultas entre un conjunto de parejas de imágenes es uno de los juegos de memoria que más puede enganchar. Además, esta versión incorpora un elemento que no he visto nunca, un Joker, que te permite emparejarlo con cualquier otra imagen. El sonido de completar el puzzle es el mismo que el del Lode Run cuando pasas de nivel. Los gráficos no son muy elaborados, pero hacen su cometido. Sin duda me quedo con éste, y a pesar de que en general los juegos no sean una maravilla, bravo por la constancia de este programador.

Magical Stones

Este juego de inteligencia ha sido creado por Alberto D.C., y he de decir que hace gala de un acabado realmente satisfactorio. No sólo el aspecto gráfico está suficientemente elaborado, si no que además la parte de programación, plasmada en el funcionamiento del juego, se nota que ha sido cuidada, o al

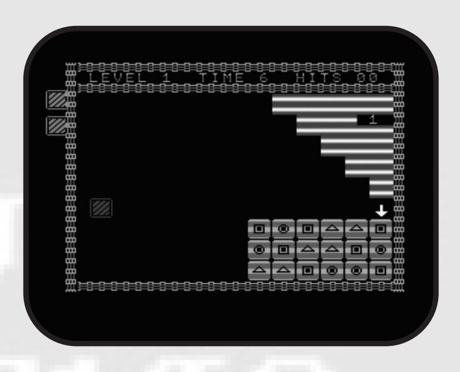




menos no realizada con demasiado descuido, como demuestra el movimiento fluído de los bloques mientras se mueven, mediante el uso de sprites claro está, así como las animaciones de explosión, la concatenación de bombas, y otros aspectos como por ejemplo la música del principio, que hace un buen uso del PSG.

Blusy shop

Creado por Jordi Sala, cuyo seudónimo es MSXNAKE, este juego es otro al estilo anterior, pero en horizontal. Sin embargo es un tanto más raro de jugar. Las piezas aparecen de izquierda a derecha y cuando caen realizan combinaciones con piezas ya existentes. La calidad gráfica del juego no es tan buena como la anterior, pues se me antoja un tanto monocromático, además de que no está tan adornado.



Tragaperras

Del mismo autor que Blusy shop. Desgraciadamente no he podido probar el juego, puesto que mi acceso a una máquina MSX se halla ahora un tanto difícil, y al parecer en el emulador que utilizo (bluemsx), no parece arrancar adecuadamente. Sin embargo el nombre lo dice todo. Podremos gastarnos cantidades ingentes de dinero que no nos arruinaremos, no al menos en la vida real, pues el dinero gastado será virtual. Eso sí, el dinero ganado también lo será. ¡Qué le vamos a hacer!

Viking

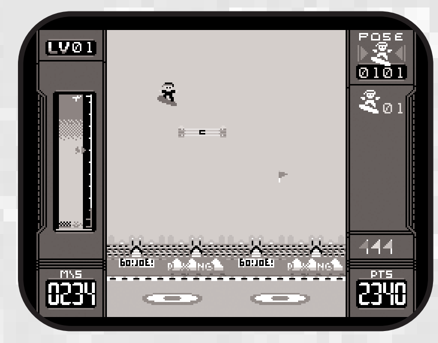
Programado por José Luis Tur (JLTursan). Este es un juego de estrategia basado básicamente en textos, por lo que gráficamente no se puede decir que sea un gran logro. Se trata de controlar los entresijos que encierra un pueblo, como por ejemplo la producción de alimento, que servirá para provisionar a la población teniendo en cuenta el crecimiento demográfico, así como otros tantos recursos. El juego está en inglés, y le falta algo que te enganche, porque así tal cual es un juego que sólo gustará a aquellos grandes aficionados a la estrategia de mercaderías o similares. Pero tiene que haber gustos para todos.

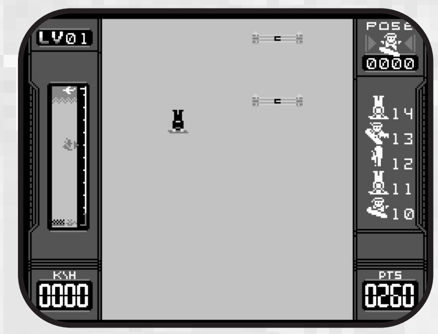


Parachuteless Joe

Otra frikada con humor del friki por excelencia de Paxanga Soft, y actual miembro de la AAMSX, MSX-Kun. Y es que su peculiar sentido del humor nos hace llegar siempre juegos divertidos, al menos en aspecto gráfico, ya que personalmente nunca entiendo el funcionamiento de sus juegos a la primera, pero es que también uno se hace mayor. Aún no disponiendo del juego en sí, parece ser que trata de realizar acrobacias en el aire con un tal Joe, un personaje que se lanza de un avión sin paracaídas. A más acrobacias, más puntuación, debiendo esquivar algunos objetos mientras caes para finalmente acabar cayendo en el centro de alguna diana. Es de suponer que el juego debe de tener scroll, si no poco tiempo habría para realizar movimientos. Además, el mini mapa de la izquierda nos acaba de convencer de ello. Un juego que promete divertido, y cuyos gráficos quizá no parecen tan elaborados como en otros juegos de este grupo, pero que todavía podrían sorprender.



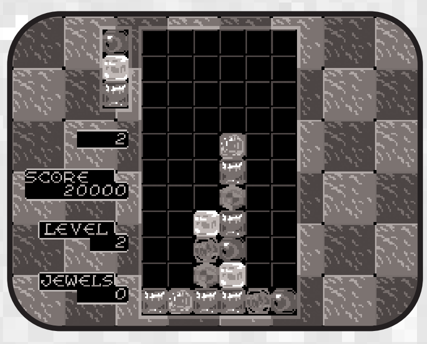


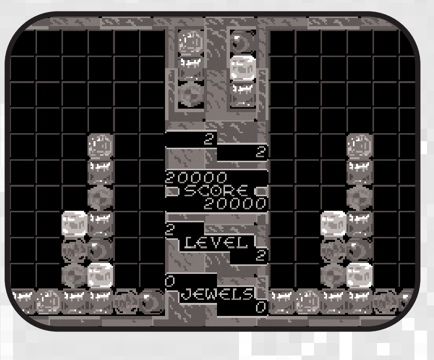


Columns

Karoshi Corp. ataca de nuevo con una conversión, esta vez que ni más ni menos que el Columns, concretamente la versión megadrive. El juego no se ve en la página de la MSX-DEV, pero sí en el link que indica, y además lo pude ver en "tiempo real" en la anterior reunión de usuarios. El juego es, como siempre, idéntico practicamente al 100% al original, con lo que hereda sus defectos. Personalmente el columns es el pseudoclon de tetris menos adictivo que he visto nunca. Después del tetris para mí viene el puyo y otros, pero las combinaciones del columns son un tanto más difíciles de conseguir. Gráficamente siempre sorprender, pues Jon Cortázar es un verdadero genio en esto de los gráficos de MSX-1.



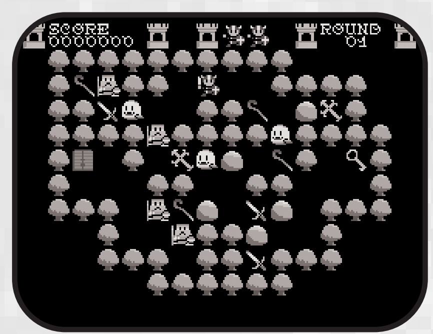




Griel's Quest For the Sangraal

Otra entrada de Karoshi, también de inteligencia pero a otro estilo. El juego me recuerda mucho a alguno ya existente, pero ahora mismo mi memoria, que ya no es lo que era (de hecho nunca lo fue), no consigue recobrar el nombre-





original del juego. Sin embargo tiene una apariencia al Eggerland mistery, en el que al parecer debes de coger llaves y otros elementos para poder acabar un puzzle y escapar hacia un siguiente nivel. Promete bastante entretenimiento.

Zambeze





Lo primero que me viene a la cabeza al ver este juego de Karoshi es el Goonies. Supongo que por el diseño del protagonista, porque parece no tener nada que ver. Es, o se puede ver, que es un juego de plataformas, lo que no sé si al estilo Wonderboy, al estilo Mario, o bien al estilo PineApple, con pantallas limitadas. Más emoción imposible.

Hay muchos más juegos y muchos más autores, pero no puedo comentar nada en este momento puesto que no dispongo que los juegos para probarlos, ni tan siquiera de pantallas. Sin embargo sí que es posible hablar de algo importante en todo concurso, y me refiero precisamente a los premios.

Los premios este año se reparten en cuatro categorías diferentes, con premios distintos para cada una de ellas.

Premio general

El juego que destaque por su calidad técnica y gráfica, independientemente del estilo de juego implementado, será el que se lleve este premio, que está patrocinado por la misma página en que se aloja la MSX-DEV'05. El premio es nada más y nada menos que un MSX Turbo R ST, así que el afortunado se verá agraciado con uno de los ordenadores msx que más se ha buscado en estos últimos años. Una verdadera joya.

Premio al mejor Shooter

Quien más y quien menos sabe que es un juego de tipo shooter, un juego en el que manejas un elemento con el que disparas a los enemigos, y en la mayoría de casos a su vez tienes que esquivar los disparos de estos. Básicamente los más conocidos por todos son los juegos de naves tipo Nemesis, aunque la perspectiva no tiene por que ser horizontal. El ganador de esta categoría se embolsará un conjunto de cartuchos de MSX, cómo no, y como no podía ser menos, entre ellos podremos encontrar algunos de estos shooters, como la saga némesis y también el salamander. Realmente no está nada mal este premio. Eduardo es quién hace la ofrenda de dichos cartuchos.

Premio al juego más original

Nada qué decir. Aquél que tenga la mente más retorcida, que consiga crear un juego nunca visto, con un desarrollo completamente inédito, con un manejo sorprendente, es decir, aquél que sea capaz de exprimir su mente al máximo para inventar lo nunca inventado, será el que consiga obtener este premio que consiste en una pistola de luz de la compañía japonesa SEGA. Toda una pieza para coleccionista. Decir que la pistola está completamente sin retocar, así pues es absolutamente original. Carlos Milán Figueredo dona este regalo.

Premio al juego más adictivo

Si eres de los que tiene la capacidad suficiente como para enganchar al jugador horas y horas delante del ordenador exprimiéndose ya sea los sesos, o bien consiguiendo que se le agarroten los dedos de las manos de tanto jugar, tendrás todas las papeletas para obtener este último premio, y es que aquí se premia todo, para que no se queje nadie. Esta vez es Moai-tech quien realiza la donación de una camiseta de la Moai-tech #1, revista que ahora podéis disfrutar on-line.

Pues bien, esto ha sido todo. Desde aquí sinceramente deseo poder escribir más artículos de la MSX-DEV, y que éstos sean cada vez más largos, lo que significará varias cosas. La primera es Eduardo sigue sin cansarse del msx y realmente apuesta firmemente por el sistema como elemento de entretenimiento y divertimento, segundo, que el msx sigue todavía vivo entre muchos usuarios, y tercero, que cada vez la gente se anima más y más a esto de la programación de la norma. Todo esto hace que mis ilusiones se vean renovadas una vez más, y que me sienta contento de haber perdido la virginidad en esto de la computación con un ordenador tan versátil y atractivo como nuestro MSX. Un gran saludo a todos.

David Lucena González

RECOPILACIÓN TRUCOS MSX



NEMESIS / GRADIUS Códigos secretos

Para introducir los códigos hay que pausar el juego con la tecla **"F-1"**; introducimos el código, pulsamos la tecla **"RETURN"** y volvemos de nuevo a la acción con la tecla **"F-1"**.

BAKA
Forzaremos finalizar la partida.

AHO
Produce el mismo efecto que el código anterior.

HYPER
Obtenemos todas las armas. Se puede utilizar en cualquier pantalla, pero solamente una vez en cada una.

También se puede obtener todas las armas utilizando un código único para cada pantalla:

Nivel 1 - MOMOKO
Nivel 2 - CHIE
Nivel 3 - AKEMI
Nivel 4 - SYUKO
Nivel 5 - CHIAKI
Nivel 6 - NORIKO
Nivel 7 - SATOE
Nivel 8 - YASUKO
Nivel extra 2 - KINUYO
Nivel extra 3 - HISAE
Nivel extra 4 - MIYUKI
Nivel extra 7 - YOHKO

Existe también la posibilidad de obtener una determinada arma, escribiendo dos veces el nombre de la misma.



Si hemos utilizado alguno de los anteriores códigos exclusivos para cada nivel, los siguientes códigos no funcionarán hasta que pasemos al siguiente.

Para representar los espacios se ha utilizado el caracter "_".

Reducir velocidad
DOWN

Laser
LASER_LASER

Misiles
MISSILE_MISSILE

Option
OPTION_OPTION

Disparo doble
DOUBLE_DOUBLE

Escudo
SHIELD_SHIELD

Fases secretas

Hay cuatro fases secretas que se encuentran repartidas entre los niveles 2, 3, 4 y 7.
Para acceder a la fase secreta que se encuentra en el nivel 4 debemos haber pasado a través de los cortes o agujeros que se encuentran en las montañas que hay en la superfície del nivel 1 y del nivel



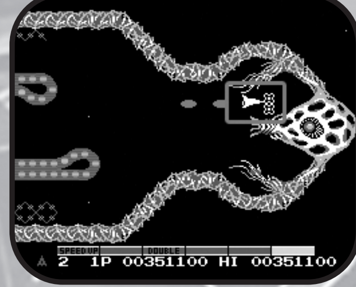
Nivel 2



Nivel 3



Nivel 4



Nivel 7

Combinaciones

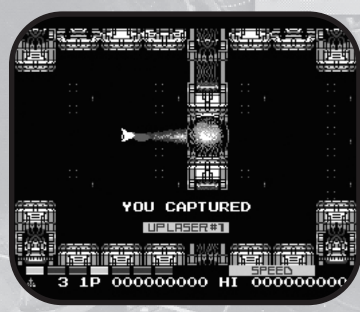
Si insertamos el juego Twin Bee en Slot 2, nuestra nave se convertirá en Twin Bee y las cápsulas en campanas.



GRADIUS 2

Una vez derrotada la nave enemiga, que se encuentra al final de cada fase, podemos adentrarnos en el interior de ésta; si superamos las defensas que se encuentran en el interior de la nave, obtendremos una arma nueva.





Hay cinco tipos diferentes de armas secretas con las que podemos mejorar nuestra nave Metallion. Se obtienen en el siguiente orden:



1 UP LASER

2 DOWN LASER

3 NAPALM MISSILE

4 REFLEX RING

5 EXTEND LASER

6 BACK BEAM

7 FIRE BLASTER

Combinaciones

Todas ellas con el cartucho a combinar en el Slot 2.

Q-Bert

Activaremos la posibilidad de introducir unos códigos secretos. La manera de hacerlo es pulsando la tecla de pausa **"F-1"**, escribir el código, pulsar **"RETURN"** y finalmente volver de nuevo al juego con **"F-1"**.

LARS18TH

Obtenemos todas armas, pero ningun aumento de velocidad.



METALION

Seremos inmunes a enemigos y disparos durante 40 segundos aproximadamente.

NEMESIS

Saltaremos directamente al siguiente nivel.

Todos los trucos son perfectamente combinables y se pueden repetir una y otra vez.

PENGUIN ADVENTURE

Nuestra nave se transformará en el pinguino Pentaro y las cápsulas en peces.



THE MAZE OF GALIOUS

Después de que nos alcancen y perdamos una vida, aparecerá la opción de *BACK-UP* que nos permitirá recuperar todo nuestro armamento de nuevo.

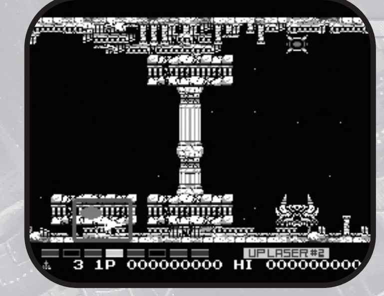


GRADIUS 2

Fases secretas

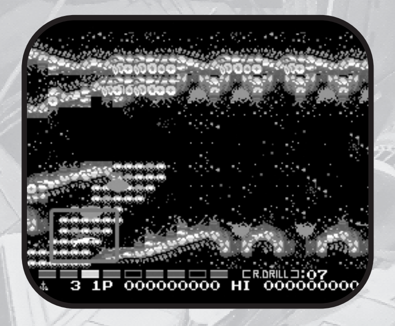
Hay al menos, tres fases secretas en todo el juego; son fases de bonus que nos permiten obtener una puntación y alguna que otra vida extra. También sirven a modo de atajo, ya que nos conducen directamente al siguiente nivel.
Para acceder a estas zonas, hay que atravesar con nuestra nave una puerta invisible que se esconde en algún lugar de la fase.

Nivel 3



Hay que destruir rápidamente tres pequeñas columnas, apiladas una sobre la otra; antes de que caiga la plataforma tenemos que bajar casi a la altura del suelo y allí encontraremos el acceso a la fase secreta.

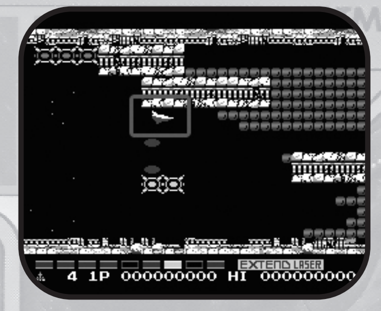
Nivel 7



Para acceder hasta la puerta invisible que nos permite acceder a la fase secreta, debemos recoger la capsula que transforma nuestra nave en una especie de taladro gigante. Después hay que atravesar el campo de bolas que se encuentra poco después de dicha cápsula, situado en la parte inferior de la pantalla, hasta llegar al acceso secreto.

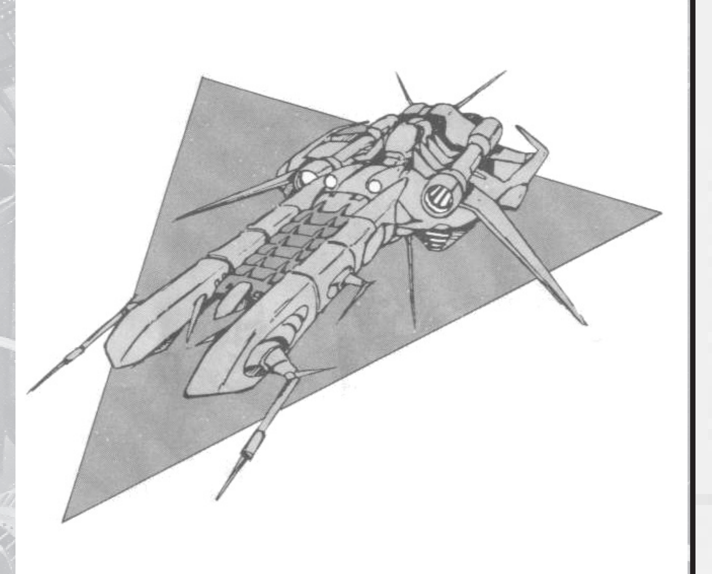
Existe un truco justo en la entrada secreta del nivel 7. Llevando el taladro, si esperamos al momento en que el tiempo que nos queda con éste esté a punto de cambiar del 7 al 6 y entramos justo en ese momento en el acceso secreto, podremos disfrutar de 99 segundos con el taladro, en la pantalla de bonus.

Fase de bonus del nivel 7



Dentro de la fase secreta podemos encontrar el acceso a otra zona secreta; se encuentra bajo dos plataformas, pero primeramente hay que eliminar algunas bolas rojas.

Siempre que nos maten dentro de una zona secreta, perderemos la opción de seguir en ella y pasaremos directamente al siguiente nivel.



King Kong 2
Aumentar el nivel



Si queremos empezar con más nivel debemos mantener pulsadas simultáneamente una de las siguientes combinaciones de teclas, dependiendo del nivel con el que queremos empezar, y pulsar espacio para empezar la partida.

"TAB" y **"F-1"**, 10 Level
"TAB" y **"F-2"**, 20 Level
"TAB" y **"F-3"**, 30 Level
"TAB" y **"F-4"**, 40 Level
"TAB" y **"F-5"**, 50 Level

Hydefos
Test musical



Este juego esconde un menú que nos permite escuchar las diferentes melodías del juego; para acceder a dicho menú debemos mantener pulsadas las teclas **"B"**, **"G"**, y **"M"** simultáneamente, durante la carga del juego, desde el primer disco.

Con los cursores de izquierda y derecha podemos seleccionar las diferentes melodías; con la barra espaciadora escuchamos el tema seleccionado.



Hay 17 melodías y un efecto de sonido (Pause). Para salir del menú hay que seleccionar la opción **EXIT**.

Knightmare
26 vidas extra



Para obtener 26 vidas nada más comenzar la partida tenemos que pulsar los cursores **"IZQUIERDA"** y **"DERECHA"** y las teclas **"SELECT"** y **"N"** simultáneamente en la pantalla del título.

Invisibilidad

Para activar este truco hay que pulsar los cursores **"IZQUIERDA"** y **"DERECHA"** más las teclas **"SELECT"** y **"Y"** simultáneamente en la pantalla del título.

Una vez en el juego bastará con pulsar la tecla **"SELECT"** cada vez que queramos obtener 100 segundos de invisibilidad.

Macross
Selección de nivel



Para seleccionar uno de los 32 niveles del juego tenemos que pulsar las teclas **"CTRL"** y **"F-1"** simultáneamente en el momento que veamos aparecer en pantalla la palabra *SCENE*, justo al iniciar la partida.
Seleccionamos el nivel con los cursores de arriba y abajo y empezamos con la barra espaciadora.

Invulnerable



Durante el juego pulsar simultáneamente las teclas **"TAB"**, **"CTRL"**,**"SHIFT"**,**"F-5"**, **"HOME"** y **"SELECT"** para activar el truco.
Para volver a la normalidad tenemos que pulsar simultáneamente las teclas **"TAB"**, **"CTRL"**,**"SHIFT"**,**"F-4"**, **"HOME"** y **"SELECT"**.

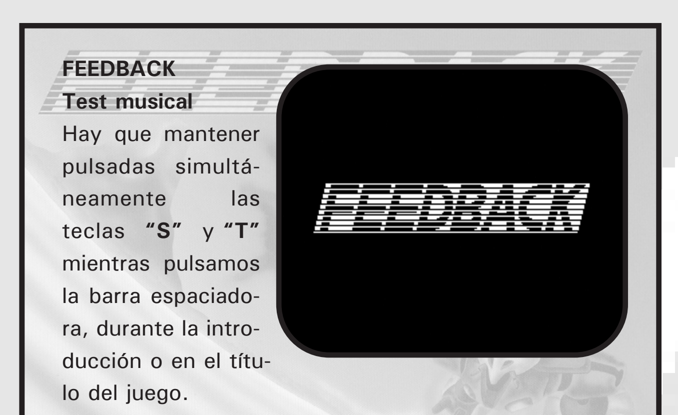


Si pulsamos **"IZQUIERDA"** y **"DERECHA"** y las teclas **"SELECT"** e **"I"** simultáneamente en la pantalla de título también obtendremos el mismo efecto pero con la diferencia que sólo podremos activar la invisibilidad tres veces.

Podemos combinar el truco de las vidas con el de invisibilidad (solamente tres veces) pulsando los cursores **"IZQUIERDA"** y **"DERECHA"**, y las teclas **"SELECT"**, **"N"** e **"I"**.

FEEDBACK
Test musical

Hay que mantener pulsadas simultáneamente las teclas **"S"** y **"T"** mientras pulsamos la barra espaciadora, durante la introducción o en el título del juego.





El menú musical consta de 16 melodías y 16 efectos sonoros. Con los cursores direccionales seleccionamos la canción y la escuchamos pulsando la barra espaciadora.Para salir del menú hay que pulsar **"CODE"** o **"KANA"**.



Disparo más potente

Para que nuestro robot disponga de una potencia de disparo superior hay que mantener pulsadas las teclas **"U"**, **"S"**, **"A"** y pulsar la barra espaciadora para empezar la partida. Volvemos a pulsar la barra espaciadora cuando aparezca el mapa de la misión sin soltar la combinación de tres letras, hasta que aparezca nuestro robot.



Melodías de enemigos finales

Dentro del test musical, pulsamos la tecla **"SELECT"** mientras escuchamos cualquiera de los temas de fase.

GALL FORCE
Vidas y poder extra



Para poder empezar la partida hay que mantener pulsadas simultáneamente las teclas **"0"**, **"1"** y **"5"** en el menú del título y pulsar la barra espaciadora.Podemos escoger el personaje que queramos para empezar ya que el truco funcionará igual con todos.

BOMB JACK
Códigos secretos

Los códigos sectros se escriben en la pantalla del título del juego. Si los introducimos correctamente, escucharemos un sonido.

LETOII
9 vidas

IRULAN
Empezamos en el nivel 50

THE GOONIES

Para poder introducir las contraseñas hay que pulsar simultáneamente las teclas **"CTRL"** y **"K"** cuando aparece el logotipo de Konami o en la pantalla del título. Los espacios estan representados con el caracter "_".



Nivel 1 - GOONIES

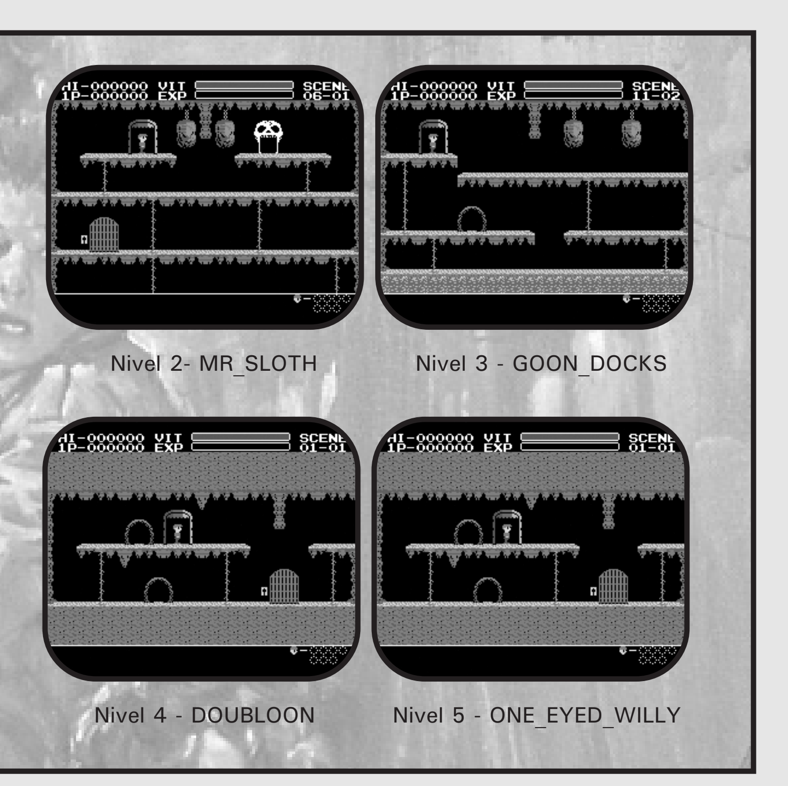
GUARDIC
Modo práctica

Para entrar en el modo de práctica hay que pulsar consecutivamente las teclas direccionales de **"IZQUIERDA"**, **"DERECHA"**, **"IZQUIERDA"**, **"DERECHA"**, **"IZQUIERDA"** y **"DERECHA"**, en la pantalla del título.
Dentro de este modo podemos escoger la pantalla en la que queremos jugar utilizando los cursores direccionales de izquieda y arriba para aumentar, y derecha y abajo para disminuir el número de pantalla. Para comenzar a jugar en el nivel seleccionado hay que pulsar la barra espaciadora. Hay un total de 112 pantallas diferentes. Con la tecla **"ESC"** podemos salir de este modo.



Si realizamos la combinación anterior de teclas en la pantalla de las puntuaciones, que aparece si esperamos un poco en la pantalla de título, accederemos al menú musical que nos permite escuchar las 23 melodías del juego. Para salir hay que pulsar la tecla **"ESC"**.





Nivel 2- MR_SLOTH

Nivel 3 - GOON_DOCKS

Nivel 4 - DOUBLOON

Nivel 5 - ONE_EYED_WILLY

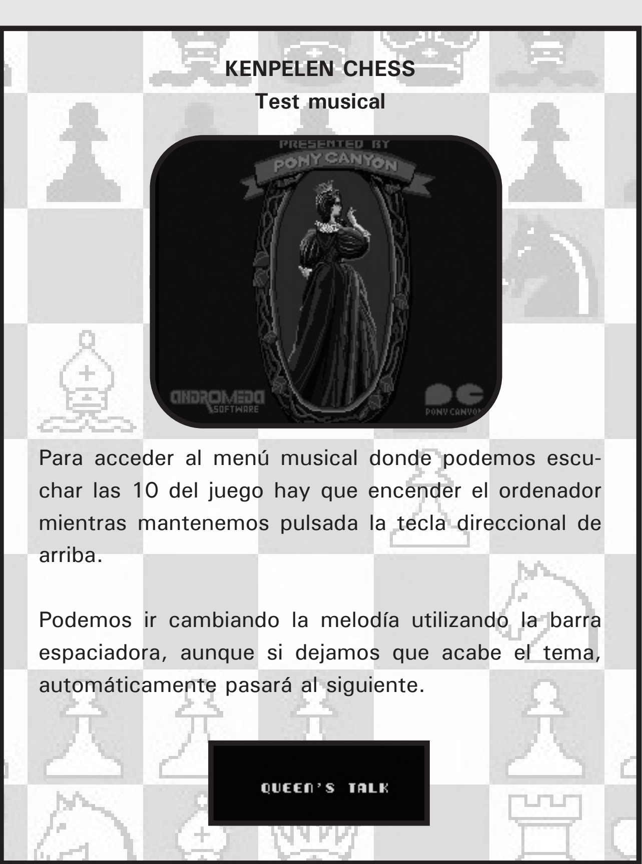


GULKAVE
Menú secreto

Para acceder al menú secreto hay pulsar en la pantalla del título las teclas direccionales de derecha, derecha, izquierda, izquierda, arriba, abajo, izquierda, abajo, abajo y abajo, consecutivamente.

Dentro del menú podemos escoger entre dos niveles de dificultad y escuchar 22 melodías y efectos del juego.

Para salir del menú hay que seleccionar la opción *EXIT*.



KENPELEN CHESS
Test musical

Para acceder al menú musical donde podemos escuchar las 10 del juego hay que encender el ordenador mientras mantenemos pulsada la tecla direccional de arriba.

Podemos ir cambiando la melodía utilizando la barra espaciadora, aunque si dejamos que acabe el tema, automáticamente pasará al siguiente.

BOMBER KING

LA HISTORIA

En un futuro distante, la super-población y la contaminación están a punto de arruinar el planeta Tierra. Los líderes del mundo no tienen forma de solucionar esta crisis, así que se dirigen a Altile, un sabio científico, para encontrar posibles respuestas. Altile es un genio y, después de un corto período de reflexión, diseña un plan para librar a la Tierra de esta terrible maldición.

En el año 2395, un grupo de científicos e ingenieros siguen los planes de Altile y construyen un planeta artificial en los confines de la galaxia que será el nuevo hogar de parte de los habitantes de la superpoblada Tierra.

La gente de la Tierra trabaja unida para completar y colonizar el planeta artificial. Desafortunadamente, Altile muere poco después de llevar a cabo sus planes para la creación del nuevo mundo y nunca llega a ver cumplido su sueño. En su memoria, el nuevo planeta fue llamado con su mismo nombre.

Además de proporcionar un nuevo y pacífico hogar para los humanos, el nuevo planeta Altile también sirve como unión de las naciones de la Tierra. Los pensamientos de guerra desaparecen y los medio-hombre/medio-máquina RoboWarriors, quienes han defendido la Tierra durante largo tiempo, son desactivados. Los dos planetas viven en perfecta armonía.

Pero en el año 2036 D.A. (Después de Altile), dirigidos por su despiadado dictador Xur, el Impero Xantho, proveniente de otra dimensión, invade Altile, desactivando su sistema de control atmosférico y sumiendo a la pacífica gente en un frío horrible. Los Xantho transforman la superficie del precioso planeta verde en una tierra estéril y desértica para sus diabólicos planes.

Los habitantes de Altile huyen bajo tierra para escapar de las bajas temperaturas. Antes de marchar, sin embargo, envían un mensaje pidiendo ayuda a su planeta hermano, la Tierra. A pesar de la crueldad de los Xantho, la valiente población de Altile clama que nunca se rendirá.

Los científicos de la Tierra reciben la señal de socorro y rápidamente reactivan al cyborg 'Z-Type Earth Defense' (ZED), el más poderoso entre los RoboWarriors. Una vez preparado para el combate, ZED embarca en la nave más rápida de la flota para ser enviado a Altile a través de la galaxia.

ZED llega a Altile y aterriza en la región de Landor, lejos de la base principal de los Xantho, donde ya se puede ver la terrible destrucción infligida por Xur y su Imperio Xantho sobre las plantas marchitas y los animales, que han huido. ZED sabe que ha de alcanzar la estación del sistema de control atmosférico, pero se sospecha que es el propio Xur quien controla la base.

EL JUEGO

Bomber King es un juego claramente influenciado por la saga Bomberman de Hudson Soft. De hecho, después de obtener los derechos para publicar el juego para Nintendo en América y Europa, Jaleco cambió el nombre del mismo de Bomber King a RoboWarrior.

ZED puede usar bombas pulsando "SPACE". Estas bombas causan mucho daño a los enemigos y destruyen todos los bloques "rompibles" alcanzados por su onda expansiva. Sin embargo, la explosión también puede dañar gravemente al propio ZED, así que deberás huir cada vez que coloques una bomba.

Solo podrás utilizar bombas mientras tengas en stock. Puedes conseguir más bombas tanto matando enemigos, como encontrando una Súper Bomba, la cual te proporcionará diez bombas al recogerlo. ZED también puede atacar disparando sus lasers pulsando la tecla "Z".

El nivel de energía de ZED irá disminuyendo progresivamente por el propio consumo, ya que es un cyborg y depende de la misma para funcionar. Dicho nivel, también disminuirá al recibir los ataques enemigos. ZED puede transportar hasta cuatro cápsulas de energía de reserva, que serán utilizadas como recarga siempre que el nivel llegue a cero. En caso de no disponer de ninguna cápsula de reserva, terminará el juego. ZED puede recuperar energía recogiendo cápsulas que encuentre por el camino, o bien completando un período. A medida que la puntuación aumente, el nivel de ZED también lo hará, por lo que su resistencia a los ataques será mayor.

ZED podrá recoger numerosos Power-Up's durante su viaje. Algunos de esos items se activarán automáticamente al recogerlos, mientras que otros tendrán que ser seleccionados para utilizarlos, éstos son los llamados Special/Super Powers. Para usar uno de ellos, pulsa "Shift" y aparecerá un menú. Una vez en el menú, podemos seleccionar el item que queramos, situándonos sobre él y pulsando la tecla "Z". Una vez seleccionado un item, tendremos que pulsar la tecla "Z" para poder usarlo.

El juego se divide en varios niveles

llamados períodos. Para escapar de un período, deberás llegar a la última pantalla y encontrar una Llave que abre la salida, (que siempre se encuentra en el mismo sitio, en la esquina superior derecha). Sin embargo, algunos períodos rotarán constantemente, de manera que nunca encontrarás la salida, a menos que antes encuentres el Cáliz, que está escondido en algún lugar del período.

Dada la longitud del juego, existe la posibilidad de cargar/salvar las partidas aunque, lamentablemente para los usuarios de Turbo R, únicamente en cassette. Para salvar la partida en curso hay que entrar en el menú de selección de items y, desde allí, pulsar la tecla "S". Para cargar una partida anterior se puede hacer directamente desde el menú principal.

POWER-UP'S

Items

	Súper Bomba	Incrementa el stock de bombas en 10 unidades
	Batería	Rellena sobre 1/3 del nivel de energía
	Power Ball	Incrementa el rango del láser en una unidad
	Escudo	Proporciona invulnerabilidad temporalmente
	Abeja Mágica	Incrementa un Special Power, aleatoriamente
	Condecoración	Con ellas podrás comprar en las tiendas
	Cáliz	Hace que el período deje de rotar infinitamente
	Llave	Abre la salida del período en el que te encuentras
	Símbolo	Incrementa 100 puntos el marcador
	Símbolo	Incrementa 1000 puntos el marcador
	Símbolo	Incrementa 10000 puntos el marcador

Special Powers

	Vela	Ilumina temporalmente un área limitada alrededor de ZED
	Cápsula de Energía	Al utilizarla, rellena por completo el nivel de energía
	Reloj	Congela los enemigos durante unos instantes
	Súper Botas	Aumenta la velocidad de ZED, temporalmente
	Misil	Elimina todos los enemigos y bloques rompibles en su trayectoria
	Flash	Destruye todos los enemigos en pantalla
	Crossfire	ZED disparará temporalmente en cuatro direcciones a la vez

Special Powers

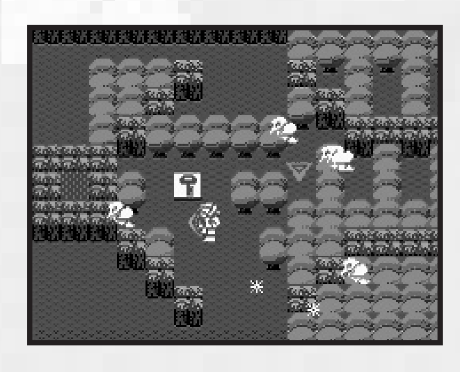
	Salvavidas	ZED puede flotar sobre el agua, temporalmente
	Lámpara	Ilumina toda la pantalla
	Bomba Megatón	Destruye todos los enemigos y bloques rompibles en pantalla

EMPEZANDO A JUGAR

THE FRINGES

Período 1-1

En el primer área, recoge los items que hay a la vista y dedícate a destruir los árboles que puedas para conseguir más. Interesa conseguir algunas Velas, que utilizarás más adelante. Mata también unos cuantos enemigos para recolectar bombas. Rompe por encima del pináculo de rocas que asoman desde la parte de abajo de la pantalla y encontrarás un pasaje subterráneo. Una vez dentro, utiliza la Vela y recoge tantos items como puedas. Recuerda por dónde entraste, ya que la salida estará a la misma altura. Una vez en la superficie, sigue abriéndote camino hacia la derecha hasta que encuentres una formación de rocas como ésta, donde se encuentra la Llave:



Haz estallar cinco bombas junto a la pared que hay a la izquierda de donde se encontraba la Llave para abrir el camino a un Pozo de la Esperanza. Entra en el agua y duplicarás todos tus Special Powers, a la vez que todos los enemigos en pantalla serán destruidos. Sigue abriéndote camino hacia la derecha.

Después, debes pasar por el pasillo que queda entre dos columnas de rocas (una que sale desde arriba y otra desde abajo). Tienes que romper el sexto bloque a la derecha de la columna que sale desde arriba, en el límite superior. Entra por el hueco y encontrarás la Sala de los Ídolos.

La mayoría de las Salas de los Ídolos de Altile contienen estatuas. Si destruyes las estatuas adecuadas conseguirás muchos items pero, si destruyes alguna que no debes, el resto no te darán nada. Igualmente, si entras en la sala, sales y vuelves a entrar, tampoco recibirás ningún item. En esta sala en concreto, destruye la estatua de la derecha, la de la izquierda y recibirás una Bomba Megatón y un Misil. Abandona la sala.

Si sigues destruyendo recto hacia abajo, encontrarás un nuevo pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, verás cinco filas de rocas dividen el paso en seis pasillos. Entra por el segundo pasillo desde arriba y el último árbol que destruyas te entregará la Llave para salir del período.

Al final de cada nivel, hay una tienda en la que podrás comprar varios Special/Super Powers con las Condecoraciones que hayas ido encontrando. A estas alturas del juego, probablemente no tendrás suficientes Condecoraciones para comprar nada, así que simplemente abandona la tienda.

THE OUTLANDS

Período 2-1

Ábrete camino hacia la derecha. Después de atravesar el primer pasillo, continúa hacia la parte inferior de la pantalla y encontrarás un pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, si continúas hacia delante, verás un río donde encontrarás un Salvavidas junto a la orilla de la zona inferior. Úsalo si no quieres perder energía al cruzar el río, aunque siempre puedes pasar corriendo rápidamente. Después del río, veras una barrera de rocas bloqueando el camino. Rompe el sexto bloque del límite superior de la pantalla, antes de llegar a la barrera para encontrar la Sala de los Ídolos. Destruye todas las estatuas y conseguirás una Lámpara, una Súper Bomba y un Salvavidas. Abandona la sala.

En la barrera de rocas, haz estallar tres bombas junto a la cuarta roca desde arriba para poder pasar. Mantente en la parte superior de la pantalla para encontrar la Llave. Hay un pasaje subterráneo justo debajo. Una vez en la superficie, continúa recto y dirígete a la salida.

Período 2-2

Este período está sumido en la más absoluta oscuridad, así que utiliza la Lámpara que encontraste en la Sala de los Ídolos del período anterior y se hará la luz. Rompe los bloques de esta primera pantalla para encontrar un pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, tendrás que usar un Salvavidas para cruzar el canal de agua sano y salvo.

Mantente en la parte superior y avanza hacia la derecha. Una vez que llegues a un callejón sin salida, haz explotar dos bombas para romper el tercer bloque empezando por arriba para continuar. Una vez llegues al final del período, rompe el bloque en el límite superior para abrir la entrada a la Sala de los Ídolos. Una vez allí, destruye por orden la estatua inferior derecha, la inferior izquierda, la superior izquierda y la superior central. Recibirás un Crossfire, dos Velas y una Súper Bomba. Abandona la Sala.

Rompe los bloques del centro, en el área cerrada para encontrar la Llave. También encontrarás un nuevo pasaje subterráneo al romper la fila que hay en la parte inferior. Una vez en la superficie, dirígete a la salida. Si tienes suficientes Condecoraciones (seguramente no), compra una Lámpara.

THE LAND OF TEMPLES

Período 3-1

Ábrete paso hasta la fila central de pilares. Selecciona los Misiles y oriéntate hacia la derecha, abriéndote camino con ellos. Descubrirás un montón de items y un pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, continúa hacia la derecha y destruye la masa de pilares frente a ti para encontrar el Cáliz. Haz explotar tres bombas junto al bloque de la derecha para continuar.

Coloca una bomba junto al bloque sólido del límite superior de la pantalla para abrir la entrada a la Sala de los Ídolos. Destruye sólo la estatua del medio y la de la derecha para conseguir

una Vela y un Salvavidas. Abandona la sala.

Haz explotar tres bombas junto al bloque central de la pared izquierda del cuadrado de pilares para abrirlo. Rompe todos los pilares para encontrar la Llave y un pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, haz explotar tres bombas junto al bloque central de la pared derecha para continuar hasta la salida de este período.

Período 3-2

Avanza y entra en los pasajes subterráneos que vayas encontrándote en el camino.

Llegará un momento en el que encontrarás un río con muros de piedra a ambos lados. Haz explotar tres bombas en el quinto bloque empezando por abajo, junto al muro. Utiliza un Salvavidas y haz explotar tres bombas junto al segundo bloque del muro derecho, empezando por abajo. Antes de salir del río, dirígete arriba del todo para entrar en la Sala de los Ídolos. Destruye las tres estatuas y obtendrás un Flash, una Vela y una Súper Bomba. Abandona la sala y sal del río.

Pronto encontrarás un muro de pilares. Utiliza los Misiles para abrirte paso fácilmente. La Llave está en la zona inferior derecha del período. Dirígete a la salida.

Período 3-3 (Globula)

Globula, Señor de las Amebas; es un enemigo bastante fácil. Simplemente utiliza un Crossfire y no pares de disparar. Si la cosa se pone fea, incluso puedes utilizar algún Flash, o disparar un par de Misiles a su núcleo.

Una vez destruido, obtendrás la Llave para la salida.

Esta es la última oportunidad para comprar una Lámpara para el período 4-2; así que si no habías comprado ninguna hasta ahora, te convendría tener, al menos, 20 Condecoraciones. Aunque tampoco importa demasiado, ya que hay una Lámpara en la siguiente Sala de los Ídolos. Simplemente es bueno tener alguna más como extra.

THE IRON HILLS

Período 4-1

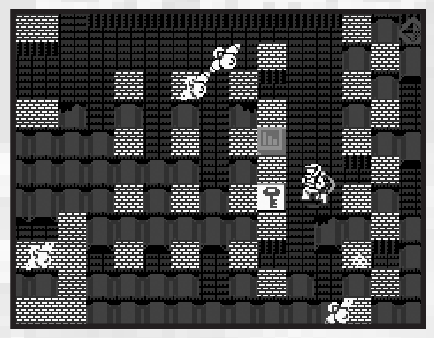
Este período está inundado, así que deberás usar muchos Salvavidas. Al principio, rompe los bloques de parte superior para de la pantalla para descubrir un pasaje subterráneo. Vuelve al exterior, cruza el río y, bajo los bloques de la parte superior, encontraras un nuevo pasaje. Una vez en la superficie, verás dos bloques de agua rodeados de pared. Haz explotar tres bombas junto al muro inferior que está a la altura del primer bloque de agua. Entra y encontrarás un Pozo de la Esperanza. Usa un Salvavidas y cruza sobre el segundo bloque de agua para subir por el pasillo, donde has de hacer explotar tres bombas para poder acceder al río.

Tendrás que utilizar otro Salvavidas para cruzar por el agua y continuar hacia la derecha. Si quieres, ignora el pasaje subterráneo que hay en medio del río, ya que tendrás que utilizar otro Salvavidas cuando vuelvas a la superficie. Después de cruzar sobre el río estrecho, haz explotar dos bombas junto al quinto bloque del muro, empezando por abajo, para continuar.

Utiliza otro Salvavidas y dirígete al agua. Haz explotar tres bombas junto al cuarto bloque del muro empezando por arriba para poder salir del río. En la parte inferior del grupo de bloques que tienes frente a ti, encontrarás un pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, continúa hasta que el camino se divida en tres y toma la ruta superior. Justo cuando termine el muro que hay sobre ti, rompe el límite superior para descubrir el paso a la Sala de los Ídolos.

Una vez dentro, destruye la estatua superior izquierda, la superior central, la de la derecha del todo, la inferior izquierda y la inferior derecha. Conseguirás una Lámpara, un Salvavidas, un Reloj, unas Súper Botas y una Vela. Abandona la sala.

La Llave se encuentra al final del período, junto a un pasaje subterráneo, en el siguiente lugar:



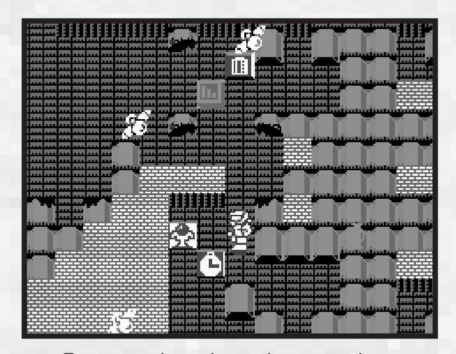
Una vez en la superficie, para superar el siguiente zigzag de rocas, haz explotar tres bombas junto al tercer bloque contando desde arriba. Sal del período.

Período 4-2

Éste es otro nivel a oscuras, así que utiliza una Lámpara. Si no tienes ninguna, este período será un infierno, porque tendrás que confiar en las Velas y encontrar el Cáliz será realmente difícil.

Destruye el sexto bloque del límite superior para encontrar la Sala de los Ídolos. Destruye ambas estatuas y conseguirás una Bomba Megatón y una Vela. Abandona la sala.

Sigue avanzando y, aparte de encontrar algún que otro pasaje subterráneo, encontrarás una formación de bloques como la siguiente, donde hay un pasaje subterráneo, el Cáliz y si te fijas en la zona superior izquierda, un lugar donde romper para acceder a una nueva Sala de los Ídolos:



Entra en la sala y destruye la estatua superior derecha y la inferior derecha, para conseguir una Bomba Megatón y una Vela. Abandona la sala.

Al avanzar, verás que el camino se divide en cuatro. Si coges el pasillo inferior, encontrarás la Llave en un recodo bajo un muro de bloques irrompibles. Así que recógela y después busca en el

siguiente pasillo por encima, donde encontrarás un pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, sal del período.

Período 4-3

Este período tan sólo tiene una pantalla, lo que es bastante extraño. La Llave está cerca de donde empiezas, en la pared más a la izquierda, el quinto bloque empezando desde arriba.

La Sala de los Ídolos está sobre ti. Para entrar, haz explotar tres bombas en el bloque sólido que sobresale de la parte superior y a continuación, rompe el bloque que hay sobre el que acabas de destruir. Una vez en la sala, destruye la estatua inferior y conseguirás una Abeja Mágica. Abandona la sala.

Este período también tiene dos pasajes subterráneos. Siempre puedes usar una Bomba Megatón para limpiar todo el período, pero probablemente es mejor, simplemente, buscar la salida. Ve a la parte superior de la pantalla y, de los dos pares de bloques sólidos que bloquean el camino, haz explotar cinco bombas junto a cada uno de los dos inferiores.

INTELLICON

Período 5-1

Este período se parece mucho a todos los anteriores. Simplemente ábrete camino hacia la derecha y probablemente encontrarás un par de pasajes subterráneos. Llegará un momento en el que encontrarás un área con bloques irrompibles que forman una especie de reloj de arena. En la esquina superior izquierda de la parte interior del reloj hay un bloque rompible por donde se accede a la Sala de los Ídolos. Una vez dentro, destruye la estatua de la izquierda del todo, la segunda estatua empezando por la izquierda y la segunda estatua empezando por la derecha. Recibirás un Crossfire, una Súper Bomba y un Misil.

Una vez fuera, pon una bomba en la esquina inferior izquierda de la parte interior del reloj para encontrar el Cáliz. Después de abrirte camino a través de un montón de pilares azules, llegarás a un espacio cerrado delimitado por bloques irrompibles, con columnas por encima y por debajo. Haz explotar bombas hasta destruir el segundo bloque del frontal izquierdo, empezando por arriba, para entrar en el habitáculo. A continuación pon una bomba en el pilar de la parte inferior derecha para encontrar la Llave y por último haz explotar tres bombas detrás de ella. Ábrete paso hacia la salida.

Período 5-2

Dirígete a la derecha y encontrarás a la vista un par de pasajes subterráneos. Una vez pasado el primero, a la mitad del camino de encontrar el segundo, busca un bloque rompible en la parte superior de la pantalla para entrar a la Sala de los Ídolos. Una vez dentro, destruye la estatua superior izquierda, la inferior izquierda y la central. Conseguirás un Flash, un Reloj y una Bomba Megatón. Abandona la sala y continúa a la derecha hasta el segundo pasaje subterráneo.

Una vez en la superficie, encontrarás un muro de pilares. Ábrete camino hasta que llegues a la barrera de piedra. Haz explotar bombas en el bloque central hasta destruirlo, para poder continuar. Busca en la parte superior, en la segunda fila de pilares desde arriba y encontrarás la Llave. Una vez en tu poder, dirígete a la salida.

Período 5-3 (Viripides)

Viripides, el Señor de los Dragones; es un enemigo bastante escurridizo. Emerge de su pozo e intenta abrasarte con su aliento de fuego. También te atacará con relámpagos desde arriba. Si tienes más de 20 Flashes, puedes quedarte a salvo en la esquina inferior izquierda y utilizarlos hasta que muera. Pero el método más económico es salir de tu refugio y atacarle poniendo bombas. Permanece siempre en movimiento (es una buena idea utilizar unas Súper Botas y tener Cápsulas de Energía preparadas). Una vez destruido el dragón, coge la Llave y escapa.

OCEANIA

Período 6-1

En la pantalla de comienzo, junto al primero de los cuatro bloques irrompibles que hay separados en columna, encontrarás un pasaje subterráneo. Más adelante encontrarás una, aparentemente, impenetrable barrera de bloques irrompibles. Coloca tres bombas junto al muro, cuatro espacios contando desde arriba para hacer brecha. Llegarás a una serie de barreras, con una fosa de agua entre ellas. Utiliza un Salvavidas y haz explotar cinco bombas en el quinto bloque empezando por arriba para entrar. Una vez en la fosa, haz explotar una bomba en el bloque de abajo del todo y encontrarás la Llave. A continuación haz explotar tres bombas arriba del todo para entrar en la siguiente fosa. Ahora haz explotar dos bombas en el quinto bloque empezando por debajo y por último otras dos en el bloque justo delante.

Dirígete a la parte superior, colócate dos bloques a la derecha del muro y sube para entrar a la Sala de los Ídolos. Destruye la estatua de la izquierda del todo, la segunda empezando por la izquierda y la de la derecha, para conseguir un Flash, una Bomba Megatón y una Súper Bomba. Abandona la sala y el período.

Período 6-2

Entra en el pasaje subterráneo y cárgate cuanto puedas de items y bombas. Una vez ne la superficie, colócate frente al tercer pasillo empezando desde abajo y ábrete camino con los Misiles hasta llegar a un pasaje subterráneo.

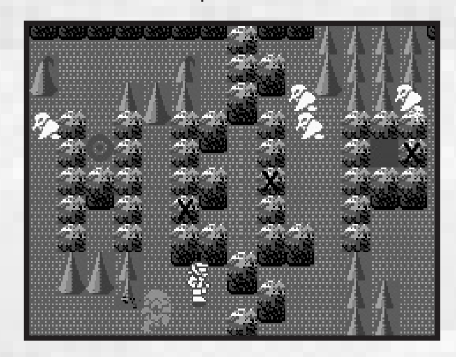
Una vez en la superficie, haz explotar dos bombas en el bloque frente a ti y rompe el siguiente para encontrar el Cáliz. Continúa, hasta que llegues a una gran "X" formada por bloques sólidos. Pon una bomba en el extremo superior derecho de la "X" para encontrar la Llave y otra en el bloque rompible que hay por encima para entrar en la Sala de los Ídolos. De la fila inferior de estatuas, destruye la primera, la tercera y la cuarta, empezando por la izquierda. De la fila superior, destruye la segunda, la cuarta y la quinta, empezando por la izquierda. Conseguirás una Batería, una Vela, una Súper Bomba, un Crossfire, un Misil y unas Súper Botas. Abandona

la sala.

Continúa recto junto al límite superior y dirígete a la salida.

Período 6-3

Este período está completamente a oscuras, así que utiliza una Lámpara. Avanza y encontrarás un par de pasajes subterráneos. Al continuar en la superficie, llegarás a una serie de rocas que forman la palabra "HELP". Haz explotar bombas en los bloques marcados con una "X" para poder pasar y encontrar un Pozo de la Esperanza:



Un poco más adelante, verás un nuevo pasaje subterráneo y, posteriormente, encontrarás dos barreras de rocas que se cierran y te hacen pasar por un pequeño pasillo. Crúzalo y destruye las estalagmitas, que hay bajo el pasillo para encontrar el Cáliz. Más adelante tu paso se verá bloqueado por una barrera de rocas. Haz explotar un par de bombas en el bloque al final del pasillo de arriba del todo para paso.

Para atravesar la barrera de rocas del final del período, haz explotar dos bombas junto al cuarto bloque del muro, desde abajo. Ábrete paso hacia arriba y encontrarás la Llave. Sal del período y prepárate para luchar contra un nuevo enemigo.

Período 6-4 (Aquarian)

Aquarian, el Señor del Agua; recorrerá toda la pantalla mientras te dispara gotas de agua que te restarán energía al contacto, o bien se transformarán en pirañas una vez que toquen el suelo e irán a por ti. La forma más fácil de matarlo es dispararle varios Misiles. Si no te quedan en stock, utiliza Crossfires, las Súper Botas y corre a su alrededor sin dejar de disparar. Una vez que explote, coge la Llave y dirígete a la salida.

OUTER CITY

Período 7-1

Destruye el grupo de estalagmitas del principio para descubrir un pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, haz explotar dos bombas en la roca que bloquea el camino superior. Desde aquí, puedes tomar una ruta en la que encontrarás una Sala de los Ídolos, pero no he conseguido salir del período haciéndolo, así que pasaremos.

Continúa y veras que el camino va hacia abajo y se bifurca en dos caminos sin salida. Haz explotar dos bombas en el de la izquierda. Dirígete a la derecha y, de las dos rocas que encuentras, rompe la de más arriba con dos bombas. Sigue a la derecha y, de las dos rocas que encuentras, rompe la de más abajo con dos bombas. Rompe la roca a continuación, la fila inferior de estalagmitas y la roca que hay a su derecha para, a continuación dirigirte hacia arriba. Rompe la roca que bloquea el camino, síguelo y encontrarás una estalagmita solitaria que esconde el Cáliz.

Vuelve hacia la izquierda y toma el camino inferior hasta que no puedas seguir. Haz explotar dos bombas y ábrete paso entre las estalagmitas para continuar por el camino. Haz explotar dos bombas al final del camino para continuar hacia arriba. Repite la operación y, del grupo de estalagmitas que encuentras, rompe las dos de más abajo, situándote en el hueco. Rompe las rocas hacia abajo para entrar en el camino bloqueado por estalagmitas (los Misiles te irán muy bien), ya que la Llave se encuentra en la última del camino, la que está aislada. Una vez en tu poder, deshaz el camino y rompe la roca justo a la izquierda de la salida para abandonar el período.

Período 7-2

Dirígete a la derecha hasta llegar a un pasaje subterráneo. Rompe el bloque del límite superior a la altura del pasaje subterráneo para entrar a la Sala de los Ídolos. Destruye todas las estatuas excepto la inferior a la izquierda del todo, la central a la derecha y las superiores primera y tercera por la izquierda. Conseguirás dos Cápsulas de Energía, un Reloj, un Flash, una Vela, una Súper Bomba, unas Súper Botas y una Abeja Mágica.

Una vez llegues a la última pantalla, busca la Llave en el segundo grupo de rocas de la parte inferior, abajo del todo. Una vez la tengas, despeja el camino hasta la salida y encontrarás un pasaje subterráneo. Mata todos los enemigos que puedas para conseguir el máximo de bombas y abandona el período.

Período 7-3 (Lian)

Lian, el Señor del Aire; recuerda a Quimera, de la mitología griega. Viene volando y recorre velozmente toda la pantalla mientras te lanza llamas y vuelve a irse, repitiendo la operación. Utiliza los Misiles para vencerle. Una vez muerto, recoge la Llave y dirígete a la salida.

Período 7-4

Ábrete camino hasta llegar a una barrera de bloques que te impiden el paso. Haz explotar, de la parte central, el bloque más hacia abajo. Continúa y encontrarás una nueva barrera que hace zigzag. Haz explotar varias bombas en primer hueco empezando por arriba. Sigue avanzando por la parte superior siempre que puedas y encontrarás la Llave cerca del final del período.

Período 7-5 (Pyrodyne)

Pyrodyne, el Señor del Fuego; es muy parecido a Aquarian, pero con utiliza el elemento contrario. Pululará por la pantalla lanzando bolas de fuego que te harán perder energía si te impactan o que, si llegan a tocar el suelo, se convertirán en pájaros de fuego que irán en tu busca. Como con Aquarian, la forma más fácil de vencerle es atacarle con los Misiles. En caso de no poder hacerlo, tendrás que utilizar tu arma, ya que es muy difícil vencerle utilizando bombas. Una vez destruido, coge la Llave y dirígete a la salida.

Aparecerás en la última tienda de todo el juego, así que aprovecha para gastar todas tus Condecoraciones.

REGENCY

Período 8-1

Ábrete paso por la parte inferior de la pantalla y encontrarás un pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, llegarás a un lugar con dos ríos, uno que sale de la parte superior y otro de la inferior, delimitados por rocas. Haz explotar tres bombas en el segundo bloque empezando por abajo, de la pared izquierda del río inferior. Entra en el río y encontrarás un Pozo de la Esperanza.

Sal del río y continúa avanzando hasta la última pantalla, donde verás un muro que te bloquea el paso, con dos cámaras con árboles debajo. En la cámara superior hay un pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, sal de la cámara y haz explotar tres bombas en el primer bloque del muro, arriba del todo. Entra en el pasillo y dirígete abajo del todo, donde tendrás que hacer explotar otras tres bombas junto al último bloque de la izquierda, para entrar en la cámara inferior. Destruye los árboles para encontrar la Llave. Mata algunos enemigos para rellenar el stock de bombas y abandona el período.

Período 8-2

De nuevo un período a oscuras en el que deberías usar una Lámpara. Básicamente es un laberinto de bloques sólidos, donde la mayoría se pueden romper con tres bombas. Destruye segundo bloque sólido empezando por arriba, continúa y encontrarás un pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, continúa por la zona superior y al llegar al siguiente muro, rompe el segundo bloque empezando por arriba. Entra y rompe el primer bloque empezando por arriba del siguiente muro. Haz explotar una bomba en el hueco que acabas de hacer, para descubrir el acceso a la Sala de los Ídolos.

Destruye todas las estatuas, excepto la tercera por la izquierda en la fila central. Conseguirás dos Lámparas, una Bomba Megatón, una Batería y un Misil. Abandona la sala.

Dirígete hacia abajo y luego sube hasta la esquina superior derecha de la siguiente sección. Destruye el bloque inferior y entra en la cámara. Rompe el bloque centrar de la pared izquierda y entra en la siguiente cámara. Sigue abriéndote camino y rompe el bloque superior de los dos que te impiden entrar en la siguiente cámara, para luego romper el bloque central de la pared de la derecha.

De los seis recovecos que ves ante ti, entra en el cuarto empezando por arriba y rompe el bloque que te impide el paso. Destruye los bloques de arriba para encontrar un nuevo pasaje subterráneo.

La siguiente formación de rocas, parece una flecha. Simplemente haz explotar bombas en su parte superior para abrirte paso. Ahora, de la siguiente estructura, rompe el bloque de abajo del todo, entonces el segundo bloque empezando por abajo, de la pared de la derecha. En los bloques frente a ti, se encuentra oculto un nuevo pasaje subterráneo. Una vez en la superficie, ignora el camino inferior y dirígete hacia arriba y haz explotar tres bombas para pasar. Sube arriba del todo y destruye el segundo bloque empezando por arriba, de la pared de la izquierda. Continúa hacia la izquierda y rompe el siguiente bloque sólido, que te dará acceso a la cámara donde se encuentra la Llave. Antes de abandonar el período llena tu stock de bombas, ya que las necesitarás en el siguiente.

Período 8-3

El comienzo de este período está dividido en cámaras. Destruye todos los bloques que veas y sube dos cámaras (encontraras un pasaje subterráneo en la cámara central), entonces dirígete a la derecha a través de la línea superior de cámaras. Al llegar a la última cámara cuadrada, destruye el par de bloques de la parte superior. Rompe los bloques que veas y encontrarás un pasaje subterráneo. Sobre él, hay una entrada a la Sala de los Ídolos, pero no te molestes en entrar porque está vacía.

Sitúate tres posiciones por delante del pasaje subterráneo y rompe el bloque de abajo. Baja hacia el centro de la pantalla para continuar hacia la derecha. Destruye la esquina inferior derecha de esta cámara para continuar. Haz explotar bombas al final del segundo pasillo empezando por debajo para continuar.

Ábrete camino hacia la derecha, destruyendo los bloques rompibles que encuentres a tu paso, dirígete a la derecha y hacia arriba para encontrar un pasaje subterráneo y más hacia arriba, a la izquierda, una entrada a la Sala de los Ídolos. Destruye todas las estatuas y consigue cinco Abejas Mágicas. Abandona la sala y ábrete camino hacia la derecha por la zona superior. Luego abajo y de nuevo derecha. En uno de los dos bloques rompibles que verás en la cámara de la derecha, se encuentra la Llave. Ábrete paso por el pasillo bajo la cámara y consigue la Llave. Una vez en tu poder, destruye el segundo bloque empezando por arriba de la pared derecha y abandona el período. Puedes recargar tu stock de bombas si quieres antes de salir, pero no te serán de gran ayuda contra los dos enemigos finales.

Período 8-4 (Gholem)

Gholem, el Señor de Piedra; es uno de los enemigos más fuertes. Caminará hacia atrás y hacia adelante en la parte superior de la pantalla, mientras te lanza rocas. Te puedes colocar en una de las esquinas superiores y lanzarle Misiles constantemente hasta destruirle (si tienes muchos Flashes o Bombas Megatón, utiliza algunas para acelerar el proceso). Una vez derrotado, coge la Llave y dirígete a la salida para el enfrentamiento final... el maléfico Xur.

Período 8-5 (Xur)

Xur, Señor de los Xanthos; Es una gran cabeza cyborg, que te lanzará bombas y unos extraños bichos que irán en tu búsqueda. No te compliques, si te quedan Bombas Megatón, úsalas y todo será muy fácil. También puedes usar Flashes y Misiles contra él. Una vez derrotado, el clima de Altile volverá a la normalidad. ¡El mundo está a salvo!

David Fernández

MMC READER

PARA

MSX

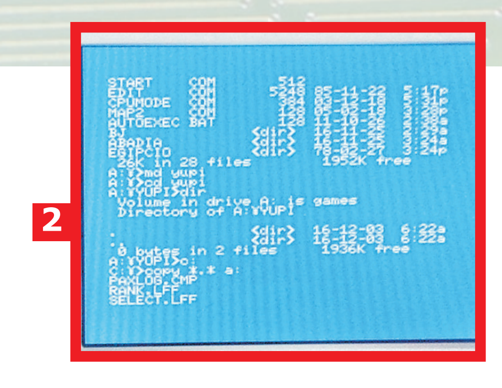
'MSX' is a trademark of the MSX Association (Japan)

Uno de los principales problemas del MSX es la vida de las disketeras. El MMC-Reader es un periférico que reemplaza las disketeras de 360 o 720Kb perfectamente. También puede ser usado como IDE con particiones de hasta 23Mb o como cartucho Flash para cargar ROMs. Incluye utilidades en Flash para la gestión de ésta y de las MMC. Permite la conexión de las MMC en caliente. Éstas pueden ser de hasta 256Mb.



MMC Reader de Leonardo Padial está basada en MMC Reader de Yeongman Seo.

1


2


3


1 Lector MMC. Funciona como unidad FDD externa, disco duro IDE o Flashrom (512kb). Soporta MMCs desde 16mb a 256mb. Cada partición puede tener 9 páginas y tamaños de: 360KB, 720KB, 1.44MB, 2.88MB, 5.76MB, 11.5MB y 23.0MB

2 Reader Support Software (por Yeongman Seo). El disco Flash-ROM contiene los ficheros del DOS2 (v2.31), el Flash downloader, el MMC disk manager y el MMC system installer.

3 Princess Maker funcionando en el MMC Reader. Como funciona como una unidad de disco real, pueden ejecutarse juegos que no funcionan en los emuladores de DSK actuales.

Más información sobre MMC Reader en: http://lpadial.aamsx.org